

E-MAGAZINE

大兔子窝出品


2005 09 电软视点 陈天桥暗渡陈仓，盛大机顶盒整装待发？
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
独家赠品
赠品2 特制卡比棋子
1 赠品 特制卡比五子棋棋盘
电玩通
3 赠品 关注国内电玩市场最新动向
赠品4 灵魂能力3全线直击
宿命传说2单人挑战极限难关
天下一武道会盛大闭幕
恶魔猎人3剧情完结篇
震撼新作完整大特报
战国BASARA
CAPCOM战国极品动作游戏
零(新篇)
TECMO和风恐怖巨制
灵魂能力3
NAMCO刀剑格斗王牌
攻略5弹彻底大揭底
SCE震撼RPG终极攻略强势出击！
狂野历险 四度引爆
武藏传II
从头到脚
圆满大攻略
光明力量NEO
幻影王国
分裂细胞3
一期四弹 电眼看业界
任天堂 失意的玩具商
春夏游戏精品直击
独家连载
PS之父的战略意图 久多良木健的PS革命
XBOX黑匣传说 魔盒的故事
总156期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
电子游戏综合情报志
9 771006 503000 09>

电子游戏软件

Vol.156 2005 / 9

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨何来 杨帆
联系地址：北京 61-68信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177 64472180
广告部电话：010-64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印　　刷：北京乾沣印刷有限公司
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

电击公告别嫌弃

"无坚不裂" 特别公告!

自从"国产玩家团"升级到"无坚不裂"后，大批国内玩家踊跃报名的状况，令我们应接不暇。虽然其中有不少是游戏某方面的个人心得，但所涵盖的游戏幅面更加广阔，是我们"无坚不裂"栏目组最感欣慰的。



比如在本期登场的"宿命传说2单人挑战UK难度最强隐藏BOSS"，重庆两位朋友对游戏系统的终极研究，以及操作手法的精练娴熟，特别是敢于挑战连国外高手都未达成的超高难度挑战的精神，都令我们由衷的为之钦佩。

虽然已有不少玩家前来报名，但大象还是听说有许多朋友不知如何申请。在此我再重申一下申报方法：

一、最简单的方法，就是登陆我们的网站www.vgame.cn，在主页的左侧，我们已经开设了报名专区。请点击进入后，将您本人姓名及详细联系方法填好，并且尽量详细注明您所挑战游戏和具体挑战目标，我们就会第一时间与您联系。

二、倘若您上网并不方便，可以将您的具体信息和挑战游戏目标的具体内容写信寄来，我们的收信地址与电软一致，即：北京61-68信箱，邮编100061。我们同样会及时与您联系的。

至于投稿方式，我在这里再强调一次：录像带、电子影像等方式均可，而且在北京和上海居住的朋友可以联系到我们两地编辑部来录像。

最后，是除了本期无坚不裂的精彩挑战外，大象要给各位推荐欣赏的本期电击精彩单元。

◆**游戏革命**：天下一武道会正式开幕，小猴奇异的杀入决赛，却在决赛中另类的丢失了……隐藏高手也显露真身，他就是本作攻略负责人——看电击攻略同杂志，您就知道了。



◆**《灵魂能力3》制作人访谈**：这么经典的大作，当然要第一时间领略它的风采。

◆**游戏攻地**：这回可是精彩绝伦的《NBA街头篮球3》，不玩光看就够爽了^_^。另外这里做个特别预告——下期"游戏攻地"将隆重推出DMC3的全BOSS战S级战法详解。

◆**精选百分百**：当然是帅气的但丁了！剧情完结篇的精彩你岂能错过！

最后还有一个，四五六月游戏推荐。想看游戏的请进，不想看我的^_^，请跳过吧。

□文/大象

飞月

■也许是这两天买××报就送水，一时贪心喝得太多，居然不留神就获得了水区斑竹的位置，并被木木同学亲切的称为"水无月"。总之各位，今后还请多多光顾并支持我们的论坛啊。

■《THE 4400》、《迷失》疯狂下载中，推荐有条件的人找来看看，品质甚至不输给《劫狱》哦！PS，特别推荐女性同胞：《ROSWELL》，赞就一个字！

■最近看到了电新生化4互动DVD送的项链，拿在手里沉甸甸的颇有分量，做工也相当不错，忍不住打倒了几个流口水的家伙抢来过了几天干瘾，Leon大人啊！下一个目标是可爱的哈罗项链，准跟月亮抢诶被陨石砸！



待菜

时间：3月25日12：30至14：30。地点：电用室。事件：《NBA街头篮球V3》二对二比赛。人物：正方—待菜+老T，反方—大象+卡卡。过程：第一局正方选择火箭队，以21：6狂胜反方森林狼队。第二局正方火箭队以21：7痛宰反方马刺队。反方抗议："难度太低。"第三局正方选择76人队，反方选择热火队（要赖的奥尼尔……），正方在8：17落后的不利局面下最终以24：22绝地逆转。在第四局和第五局再度以太阳队的小个阵容分别攻陷热火队和步行者队之后，正方终于本着蔑视为怀的精神以19：21让出第六局的胜利。此时飞月、难夜等人前来观战，反方本欲借机挽回颜面，无奈实力差距明显，最终又被惨败。善哉，善哉。

上邪，我欲与君相知，长命无绝衰。山无陵，江水为竭，冬雷震震，夏雨雪，乃敢与君绝！

——《汉乐府·铙歌·上邪》



北斗

■正所谓"士别三日，当刮目相看"。某日上班时发现编辑部内一向以长发自居的某人居然破天荒的剪发了，众人的吃惊程度不下于听说国足拿了世界杯冠军。

■春暖花开，本以为终于可以光明正大、心安理得的穿短袖而不用再担心同事们看怪物般的眼神了。结果再次证明：我又错了……



■最近发现自己不再如以往般"帝杀"，正为此郁闷，好友建议：节食；鸣呼，北斗又不是武藏传2中那位"一日一猪"的猫大仙，活着却吃不饱，还不如给我来个干脆一点的S法。



龙马

■在痛苦地看着曾经挚爱的"妖精战士"系列一步步走向末路之后，我不禁对SCE的另一招牌RPG、同时也是在我心目中与"妖精战士"同等重要的"狂野历险"的续作有着一丝担心，尤其是在游戏介绍中看到本作中的各种系统变化之后，"这还会是那个狂野历险吗？"，我的心中存在着这样的疑问。但是，玩到这款"四度引爆"之后，我仿佛又回到了那久违的法鲁哥亚大陆，化身为一只候鸟自由的翱翔。虽然系统有着爆破性的变更，但"狂野"的神髓却被完美地继承了下来，这就是我在将"四度引爆"通关之后的一点感受，希望大家都能来感受一下这款游戏的精彩与感人之处。

■不知不觉间，以前必须要低下头才能看到的肚子，现在已经可以用眼角的余光轻松地扫到了，要说最近缺乏的些就是运动了，是不是要开始制定春季的健身计划了呢？可是，还有那么多游戏要玩……唉，以后干脆改名叫胖马吧……

CONTENTS

资料栏说明

PS2 本刊译名：电子游戏软件

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以便您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体） ⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



封面主题：恶魔猎人3

GAME INDEX

特报 SCOOP PSP火爆北美市场，索尼偏移战略重心

本刊讯　美版PSP于3月24日正式推出，期盼已久的美国玩家表现出了不逊于日本的高涨热情。无论是先期的海量预约还是发售当天等待购买的长队都让SCE笑得合不拢嘴，并且由于PSP的旺盛势头，索尼已经将经营的重心开始向它偏移。初次涉足掌机领域的索尼的确是给了玩家们不小的惊喜，同时也强化了自身在游戏界的实力，不管下一代主机大战中索尼是否能够取胜，起码现在掌机市场方面已经表现出一片喜人的景象了。



发售前夕涌现预约狂潮

本次SCE吸取了在日本发售时主机供货不足的经验教训，特别准备了100万台PSP供给北美市场，同时也因为主机数量充足，在公布了发售日之后就开始了预约活动。可是预约主机的玩家实在是太过踊跃，以至于如果动作慢了的话，想在第一时间购买到主机就十分困难。

美版PSP的定价为249.99美元，与日版的豪华套装一样，包含PSP主机、充电器、锂电池、32MB记忆棒、线控耳机、主机袋以及吊链和清洁布等，前100万台还附送《蜘蛛侠2》的UMD影片。不过目前北美地区大多的零售店都采取主机与游戏配套的方式来贩售，所以多数想要在发售日当天拿到主机的玩家必须花费300美元以上。但是即便是这样的强制销售方式仍然供不应求，多数卖店的首批预约名额都已经订完，第二批的预约将等到4月以后才开始。面对这样的情况，为了让发售当天能让玩家在现场购买到主机，许多零售店不得不停止预约活动。

SCE为了在北美扩大市场占有率，特别暂缓欧洲与其他地区的发行计划，将产品全力供应北美地区的上市，除了首批的100万台PSP之外，后续还会继续加大供应，同时UMD影片也开始配套上市。

首发当晚排队人数创新高

新主机发售前热情玩家熬夜排队的景象已经是我们司空见惯的了，本次PSP在北美首发自然又是一派壮观的人潮。首发当天，SCE已经准备足了100万台主机以及22款游戏，在全美超过1800家的游戏店于3月24日凌晨零点同步发售。有很多人已经提前24小时在零售店门口等候主机的发售，其热情的高涨绝不亚于日本玩家。到了23号晚上距离发售时间还有几个小时的时候，在商店门口排队的人已经绵延近百米了。索尼自然不能放过这一集中宣传的大好机会，在人们等待发售期间各个零售店都不断打出了各种宣传的招牌。

—这块宣传板的规模比在日本的还要大。

PSP在北美受到关注的程度绝对比SCE想像的还强烈，很多店家表示发售当天就出现供不应求的现象，多数零售商干脆强制将PSP主机与游戏同捆贩售以带动游戏的销量，可见玩家购买PSP是多么的踊跃。这也难怪，有不少玩家在3月23日的早上就已经开始排队了，经过了十几个小时的等待，目的就是希望能顺利买到PSP，相信就算是商家临时提价也能让这些玩家甘心地掏腰包。

在发售前夕，SCE在几个比较醒目的地点都放置了大型的PSP主机宣传板。排队等候的玩家可以通过这些看板了解主机的一些相关信息以及首发游戏的介绍，也算是望梅止渴吧。最有意思的是在PSP宣传板上的萤幕还有发售时间的倒数计时，看着时间一分一秒地接近真是吊足了玩家的胃口。



—即使美版主机是搭配游戏来卖，可其中附赠的影片还是很值的。

PSP转移索尼战略重点

PSP在美国的大规模首发活动是自PS2发售之后，美国游戏市场近5年来规模最大的活动。其市场的反响自然也是令索尼颇为满意。有消息称，在首发当天就卖出了70万台左右，按照这样的速度就算是100万台也会很快供不应求。索尼方面已经承诺加大供货量，4月份会追加200万台。索尼的新总裁Howard Stringer虽然原先主张继续主攻家电行业，但是看到了PSP的市场表现之后觉得这可能会是索尼的新希望。

相比2000年3月索尼公司的巅峰时期，目前公司的股价已经下跌了70%。旗下的家电产业日渐萎缩，如VAIO笔记本电脑、Walkman随身听等业务的巨额亏损使得索尼在行业中的竞争力大幅下降。鉴于家电行业在短期内很难有较大的起色，Stringer需要尽快找到挽回损失的法宝。现在看来，PSP无疑是最佳选择。索尼当初在设计PSP时的一个重要战略就是借助掌机的便携性推动电影和音乐业务，而这些都是索尼的强项，也是Stringer原先在索尼主要负责的工作。Stringer曾经创造了全球第二大音乐公司，去年又成功收购了米高梅。再加上迪士尼等著名电影公司的加盟，PSP的后续影片资源应该会很广泛，这样既帮助了PSP主机的销量，同时又反过来推动了索尼娱乐业的发展，这样一举两得的好事谁又想错过呢？

美版UMD影碟七折优惠

这次PSP在美国首发游戏已经在主机未上市之时提前上市了。而PSP专用的UMD影碟也早早搬上了货架。虽然索尼之前公布的一般售价为29.99美元，不过实际上玩家却能以7折的优惠价格买到，其中《地狱男孩》、《XXX战警》、《墨西哥往事》、《生化危机：启示录》等影片的价格都在14至20美元之间。不过由于美版和日版的UMD光盘不能通用，这项优惠也只能满足美国的玩家了。如今看来，虽然美国的PSP发售时间较晚，但是得到的实惠是最多的，可见索尼多么重视北美市场。



北美XBOX主机严重缺货 台湾省最近发布新颜色版本

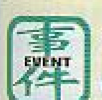
本刊讯　日前，微软方面公开承认XBOX主机在北美地区面临严重缺货的问题，大部分游戏小卖店已经没有XBOX的主机存货。面对这一情况，微软表示要尽快加强主机的出货量以满足市场需求。而相对于北美市场的窘境，我国台湾省则呈现出一片繁荣景象，最近更推出了“酷劲蓝”版XBOX，赚足了玩家的眼球。



先说说北美市场，其实从去年年底开始就有主机缺货的迹象了。开始先是PS2主机因为旧机型停产而引发的缺货，后来XBOX主机也因为超大作《光环2》的热卖出现了主机的抢购现象，进而导致了XBOX最终断货。PS2的新机型开始批量生产之后，XBOX的缺货反而刺激了PS2的销售。微软也了解到事态的严重，表示将尽全力增加XBOX产量把缺货损失降到最低。



再看我国台湾省，台湾微软于3月29日正式推出XBOX最新“酷劲蓝”新款主机与《光环2》同捆的“最后一战2 精英战士组合”套装。这款“酷劲蓝”主机，是微软在台湾省推出的第4种配色版本预定限量发行1万套，但价格却很优惠，只需6280台币。



微软举办首个世界格斗游戏大赛 《死或生终极版》于夏季激烈开战

本刊讯　微软于近期正式宣布将于今年夏季举办XBOX对战格斗游戏《死或生 终极版》的世界级比赛活动“死或生格斗世界大赛”。

本次正式确认将举办的“死或生格斗世界大赛”已于全球开始进行地区预选赛。成功晋级的选手将可以获得免费参加5月18日于美国洛杉矶举办的E3展，本次大赛的总决赛也将于美国举办，至于时间和地点目前尚未确定。目前台湾微软于台北国际电玩展中所举办的亚洲区决赛中，台湾玩家朱德普脱颖而出，一举击败了来自香港和新加坡的代表，并将赴美参加世界大赛。日本地区也将于4月起通过XBOX Live举行网络预赛，预定举行两阶段的初赛，第一阶段将选出14名晋级者，第二阶段将由这14名选手以及2名TECMO的种子选手共同争夺2个代表日本参赛的名额。



XBOX2将随机发售40款游戏 数量之多创历代主机发售之最

本刊讯　GDC结束之后，有关三大主机消息的真实性也开始逐渐提高。最近关于XBOX2有一条惊人的消息，那就是在主机发售的同时，会有近40款游戏同步推出。而在主机发售后一年的时间内，游戏软件的数量会达到近百款。

由于微软早在2004年初就开始把3000套开发工具寄发给全球游戏厂商，所以目前北美、欧洲、日本、中国台湾省以及韩国都已经有不少厂商开始投入到XBOX2游戏的开发当中。有鉴于此，部分业内人士分析，由于微软的先期准备工作非常到位，因此XBOX2首发时的游戏数量应该会大大超越另外两台主机。根据目前参与游戏开发的厂商数量，以及各个游戏的完成进度，相信在年底主机发售时会有近40款游戏将同步推出，而在一年之内达到100款游戏数量也是轻而易举。同时这个数量也创下了历代主机首发软件之最。

历代主机首发软件数量

发售日	机种	首发软件
1996年6月23日	N64	3款
1998年11月27日	DC	5款
2000年3月4日	PS2	10款
2001年3月21日	GBA	25款
2001年9月14日	NGC	4款
2001年11月15日	XBOX	19款



NDS最新金手指工具火速现身 超强功能搭配简易界面堪称完美

本刊讯　最近在网络上公布了一款可供NDS使用的最新金手指工具“Action Replay Duo”。该产品是插在GBA卡槽中使用的，既可以对NDS游戏进行修改，也同样能够兼容GBA游戏。但是目前还没有公布更多的细节信息，但是从公布的多张运行图片上看，该产品的功能以及操作方式都非常成熟简便。





一这款金手指可以从玩家自己的电脑或网络中搜集金手指码，然后记录在金手指工具本身的记忆体中。同时也可以将数据存在电脑里以节省工具本身的内存。

一这就是选择金手指码的界面，和一般的金手指工具几乎一样，非常简单明了。窗口的右侧还有编辑、删减、增加等功能选项，就算是初次使用的玩家也能快速适应。



一除了金手指的基本修改功能之外，这个金手指工具还可以用来备份游戏的记录资料，而且在备份的存档中也能清楚地显示游戏中已经启用了哪些金手指码。



NBA倡导游戏行业公平竞争 5家知名游戏厂商分享其版权

本刊讯　最近有来自路透社的消息称，美国职业篮球联盟（National Basketball Association，NBA）在3月23日与五家游戏厂商签署了新的长期授权合约。也就是说以后这五家厂商都可以使用NBA球员的真实资料，而不会出现一家独霸的局面。



这五家与NBA签约的游戏厂商分别是：EA、ATARI、Midway、SONY以及Take-Two。另据可靠消息指出，NBA以及其专属传播媒体合作伙伴将能从这些厂商的合约中得到总值约4亿美元的合约金，不过NBA拒绝透露合约中的详细条款与金额数目。但NBA方面表示他们这次的举动就是要防止独家垄断的现象发生，因为只有增加竞争对手才会提升游戏的内容及品质。

根据知名产业研究机构NPD集团的调查，运动类型游戏在去年的销售总额达到了1180亿美元。其中篮球游戏是仅次于足球之后的第二大热门运动游戏。前一阵有的厂商开始独霸某些运动游戏的版权，而这一做法无疑会导致因失去竞争而使游戏品质倒退。

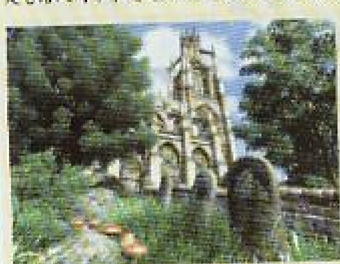


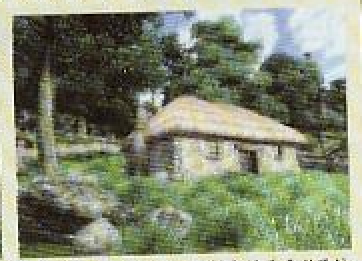
XBOX2强大图形引擎画面公布 周围自然环境得到超真实再现

本刊讯　在前些时候刚闭幕的GDC上，微软公布了XBOX2使用的由EPIC公司所研发的次世代"Unreal 3.0"引擎。同时Interactive Data Visualization公司在这次GDC2005上透露，他们公司研发的SpeedTreeRT技术和植被引擎已经授权给EPIC公司，用在EPIC公司的Unreal 3.0当中，先前的Unreal 2.0就已经采用了老版本的SpeedTreeRT技术。Interactive Data Visualization公司的SpeedTreeRT是可以跟其它3D引擎相结合的辅助模块，主要是用来模拟大自然环境下的各种植被计算，包含树木、草丛、花朵的描绘，甚至能模拟植物成长的过程。



↑这幅画面中主要突出的是盔甲的金属质感，虽然这套盔甲的设计并没有多么复杂，但是它给人的印象就是真实。其实这还只是开发中的画面，真正的完成作品比这要好得多。

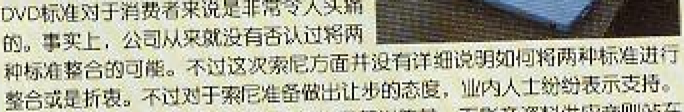




↑这是由SpeedTreeRT技术所制作的大自然画面，仔细看的话不难发现，树木的质感以及纹理已经非常逼真了。（以上图片取自开发中的全机种游戏《上古卷轴4：湮没》）

索尼对下一代DVD标准作出让步 蓝光和HD-DVD有望在未来整合

本刊讯　最近据国外媒体消息称，索尼可能会将自己的蓝光光盘标准同HD-DVD标准进行整合。如此一来，有了统一的光盘规格后将有助于下一代DVD标准的迅速普及。



索尼高层近日表示，同时拥有两种DVD标准对于消费者来说是非常令人头痛的。事实上，公司从来就没有否认过将两种标准整合的可能。不过这次索尼方面并没有详细说明如何将两种标准进行整合或是折衷。不过对于索尼准备做出让步的态度，业内人士纷纷表示支持。

目前大多数硬件设备厂商都投靠了蓝光阵营，而影音资料供应商则站在了HD-DVD标准一边。这两个阵营各自有自己的优势，但是劣势也都非常明显。在此之前还看不出哪一方有让步的迹象，双方的矛盾似乎不可调和，但事实上维持这样的局面对谁都不利。这回索尼首先提出让步，其实是非常明智的，因为谁也不可能独自享用这块大蛋糕。



PSP无线网络功能遭到破解 用掌机在网上冲浪成为可能

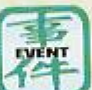
本刊讯　索尼的PSP是目前功能最为强大的便携移动掌上设备，特别是PSP的无线联网对战功能更是极富吸引力。以往玩家们只能用这项功能进行短距离的无线对战，可是如今这项功能已经遭到破解，玩家已经可以实现用PSP来上网冲浪了。



↑PSP搭载了上网功能之后就变得更加完美了。

PSP内建的WIFI无线局域网协议，可以让多台PSP实现无线对战。然而无线对战仅仅是WIFI的一种最简单应用，早在PSP的硬件规格公布的时候，就有很多消费者希望能够通过WIFI无线数据通信功能实现上网冲浪。现在网上流传出了一个程序，它可以配置索尼PSP的网络功能，连通WIFI无线热点访问互联网。这款程序包括配置DNS域名解析服务器以及PSP游戏下载服务器。你甚至可以在线下载游戏到PSP上。只要你在地址栏里键入网址，你就能浏览网页了，并且它还支持javascript动态脚本。这个程序的操作界面十分简便，一般只要输入正确的DNS即可联接网络，完全像电脑一样方便。

不过这一程序的安全性还没有什么保障，万一玩家自己的机器由于使用该程序而出现问题的话，索尼是不会负责维修的。这里奉劝大家还是耐心等待官方版本吧。



手柄震动专利权诉讼案结果公布 责令索尼交付9070万美元赔偿金

本刊讯　SCE与美国Immersion自2002年起进行的专利权诉讼案，在3月24日美国加州北部的地方法院里终于有了最终裁决，SCE需要支付给对方共计9070万美元的巨额赔偿金。

这次的侵犯专利权官司，是由Immersion于2002年针对使用了交互式震动回馈功能的PS2与Xbox这两个游戏主机的发行商SCE和微软所提出的。但是微软已经于2003年就和Immersion公司达成和解，并以2600万美元购入了Immersion公司10%的股份，于是取得了相关技术的使用权。而一直对此事态度强硬的SCE则被官司纠缠至今，在日前陪审团认定SCE侵权的案子成立之后，美国加州北部地方法院宣判SCE须支付Immersion公司8200万美元的赔偿金，连同利息870万，总计9070万美元。

不仅是赔偿金的问题，法院还宣判SCE必须停止生产侵犯该专利的软硬件产品，包括PS2主机以及47款PS2游戏的贩售，但该停止贩售的判决目前暂时保留不执行。SCE方面自然是不服该判决，并将会继续上诉。



黄金珠宝包裹的贵族PSP亮相 3万5千美金打造最豪华外壳

本刊讯　日前，体积最小但是价格最高昂的PSP周边终于出现了。它是用于保护PSP本体的保护壳，但实际了解了这款周边的玩家恐怕都不舍得使用。因为它是由价值35000美元的黄金珠宝制作而成的！





↑用这样的周边估计不会在乎主机磕伤了没有，而是会担心外壳受损。

制作这个周边的是Simmons Jewelry珠宝店。这一设计绝对称不上是一个合格的PSP外设周边，耗费1磅黄金，以及总重8克拉的多颗黄、黑钻石的保护壳谁又舍得用呢？而且即便用了，那么PSP将变为最不便携与最容易丢失的数码产品。Simmons Jewelry设计的此款PSP保护外壳可谓极尽奢华，当然也不会批量生产。因为很少有人买得起这个大约与100台PSP的价格相当的豪华周边。



多媒体娱乐器PSX去而复返 索尼公布与PSP联动新型机

本刊日本专讯　3月中旬，索尼在其官方网站上公布了2款最新型号的PSX系列产品："DESR-7700"和"DESR-5700"。这是继原来的"DESR-7500"和"DESR-5500"这两款型号停产之后的新型主机。

"DESR-7700"和"DESR-5700"这两款新型号主机与前两款相比，并没有提升硬盘空间，而是加入了对记忆棒复制和传输电影资料的功能，只要把DVD光盘放到PSX光碟仓内，然后输入相关指令，新型号的PSX就能自动将光盘中的影音资料转换成MPEG4格式，并保存在插入主机的记忆棒上，然后玩家在PSP上就可以直接播放了。

新款的PSX主机对应索尼各容量的记忆棒，具有编码频宽有768kbps和384kbps两种可供选择，容量512M的记忆棒大约能储存60分钟编码频宽为768kbps的电影，而384kbps的能存110分钟左右。在新型号主机的硬件方面，支持播放的媒体有：DVD-VIDEO/DVD-R/DVD±RW、CD、PlayStation和PlayStation2游戏光盘。其网络机能为：配有10BASE-TX/100BASE—TX×1端口，同时对应软件升级和网络游戏。



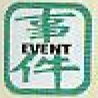
"DESR-7700"搭载250G大容量硬盘，售价为80,000日元。"DESR-5700"搭载160G硬盘，售价为60,000日元。这两款新型号PSX预定4月15日正式发售。

首款无后续软件主机发售 FC红白掌机带你重温经典

本刊美国专讯　早就传出消息的FC掌机"Blaze Pocket Fami"日前在欧洲和美国正式上市。这台新掌机可以对应所有FC红白机的游戏，其对应的游戏卡就是老式的大型卡带。现在家中依然有这种FC卡带的玩家可以在这款掌机上重温经典了。



该掌机配有2.5英寸TFT显示屏、十字键与其他7个功能键以及音量调节钮，并且机身也是采用的红白双色。此外，这款掌机还可以与电视连接，并且能够外接两只手柄实现游戏对战。生产这款掌机的Fire International主管Jason Cooper表示，现在部分20多岁的家用机玩家对红白机时代还是记忆犹新，而且特别是FC中有许多经典作品，就是现在也有人仍然在玩。因此我们干脆把FC主机做成掌机，让玩家们能够再次重温过去的欢乐时光。



PSP屏幕坏点问题遭到质疑 索尼表示该现象不属于故障

本刊讯　PSP在日本上市之后，先是按键不灵敏问题使得部分玩家纷纷向索尼发出质疑。而日前又有美国玩家针对PSP屏幕上的坏点问题再次向SCE发难。面对这一问题，SCE方面表示，这种现象在所有具备LCD屏幕的产品上是经常发生的，这并不代表是产品出现故障。

SCE同时建议美版PSP的玩家如果遇到坏点的问题，请先持续使用一周，看坏点的状况是否无法改善。如果情况有所加重，可以利用使用手册第125页的"一年有限保修"去索尼定点维修处进行检测，如果检测结果认定LCD屏幕是瑕疵品，会予以检修，或者更换全新产品。

美版PSP使用手册的第13页上已经明确写着"在某些LCD屏幕上会出现红、绿、蓝的亮点或完全不亮的暗点，这些都是正常现象而非故障。"同时使用手册中也警告玩家不要把PSP暴晒在阳光下，这样也会损害屏幕。



↑PSP现在非常受欢迎，可是问题也很多。

新闻短波

●史克威尔·艾尼克斯日前正式发表了《格兰蒂亚》的最新作，《格兰蒂亚3》是PS2独占的作品，大约在今年夏季发售，价格未定。关于本作的详细情况，下期杂志的"无双报道"栏目中会有该游戏的详尽介绍，敬请关注。



●据日本方面的报道，原本SCE打算在今年三月底举办一场内部说明会，向SONY集团公司高层及日本游戏厂商展示次世代PS3主机，但因为最近SONY高层重组需要处理的事情太多，所以SCE取消了这项展示，等到5月E3展才正式对外公布PS3主机的一切规格。

●近日，CYBER公布了一款功能另类的PSP周边，那就是"PSP浴室专用包"。这个周边的作用就是防止PSP进水，使玩家在洗澡时也可以玩PSP游戏。这对于喜欢泡澡的玩家来说也许还真的帮助不小。



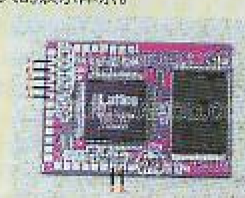


↑这个周边的构造可以说是最简单的，但是想法却很独到。

●北美PSP发售仅仅几天之后，Datel公司就宣布他们将在4月11日以39.99美元的价格发售一款PSP专用的金手指软件。因为PSP没有软件的区域限制，所以该软件在日版的PSP上也可以使用。

●最近有传闻称任天堂新主机"Revolution"的手柄将会安装类似NDS的触摸屏，以便玩一些创新类型的游戏。并且有消息说，新主机将能够与NDS联动，增加游戏的乐趣。而今后任天堂的游戏主机发展方向就是将其后发售的主机全部整合成一个庞大的娱乐体系。

●最近西班牙破解小组"NINJAMOD TEAM"在其官方网站上公布了其最新对应任天堂Gamecube的游戏主机直读芯片"Ninja Modchip"。该芯片支持各版本的NGC，能自动侦测并选择PAL/NTSC制式游戏，除了支持打开源代码外还能运行原始NGC BIOS。



↑一些的直读芯片技术现在是越来越成熟了。

●SEGA日前表示，他们与美国游戏公司Silicon Knights签署合作协议，将会发行由Silicon Knights所开发的次世代游戏，范围包含SCE、微软、任天堂的新主机，这也是SEGA所签下的第二款次世代游戏。至于游戏的具体内容，世嘉方面还没有公布。

●据可靠消息称，今年的E3展上，任天堂的次世代主机"Revolution"将进行实机展示。其间会有数款新作同时发表，并现场提供影像资料介绍，但是由于开发进度问题，现场将不提供游戏的试玩。



●英国伦敦的"Tottenham Court Road"是著名的电子产品和照相器材集散地。由于SCE现在将全力投入到了PSP在美国的发售，而欧洲的主机发售计划被暂时搁置一边，所以流入英国的PSP主机数量实在是少得可怜。于是在Tottenham Court Road，奇货可居的PSP售价相当于官方价格的3倍。面对如此高昂的价格，还是有部分玩家愿意出钱购买，这种高价主机大约每周能卖出近20台。



↑英国玩家为PSP付出的代价可真不小

国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 最近国内的游戏开发能力是越来越强了，台湾省昱泉国际的《铁凤凰》已经在北美发售了，后续的《射雕三部曲》也决定登陆E3展，而上海制作的《美猴王》更是首次将古典名著搬上了PS2。但是负面消息也有，那就是走私的问题。目前大连海关已经决定要加大对此的打击力度。



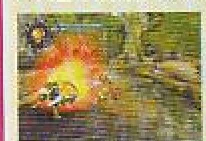
中国大陆出品首款PS2游戏 齐天大圣在家用机上大闹天宫

本刊讯　近日，在PS2游戏发售计划中赫然出现了由上海古码软件出品的PS2游戏《美猴王》。这是首款由中国大陆的游戏开发公司所制作的PS2游戏，虽然现在还不清楚这款游戏的确切发售时间，但是得知这一消息就已经让中国玩家振奋不已了。



↑美猴王在本作中的形象似乎十分现代。

本作取材自中国古典四大名著之一的《西游记》，故事进行了部分修改。游戏共分为花果山、东海龙宫、地府和天宫四个部分。《美猴王》是一款动作游戏，主角孙悟空拥有四种形态，配合每种形态都有各自独特的攻击方式。孙悟空的几个比较常用的法术例如“定身法”等在本作中也有体现，当然还有完全原创的强力魔法等。同时游戏还具备完善的收集系统和过关评价系统。





在难度方面，除了简单和困难的两种模式之外，在游戏中只要达成一定条件，还会出现隐藏模式，可见游戏的内容还是比较丰富的。



国产游戏《铁凤凰》正式发行 台湾昱泉最新作决定登陆E3

本刊讯　由台湾昱泉自行开发并支持XBOX Live 3.0的联机格斗游戏《铁凤凰（Iron Phoenix）》，在历经2年多的开发后，于3月22日正式在北美地区发行。至于其它地区的发行日程目前还未确定。

支持最多16人同时进行网络对战的《铁凤凰》，是台湾昱泉国际第一款在XBOX上推出的游戏，该作是由同为昱泉制作的网络游戏《流星蝴蝶剑.NET》演化而来，其中的人物造型和动作都结合了东西方的色彩，玩家可以施展不同种类的武术并能使用数量丰富的武器。除了一般模式外，该游戏也提供表现XBOX Live特色的“死斗”和“团体对抗”等游戏模式。

同时昱泉国际还表示，借由在《铁凤凰》上的游戏开发经验，他们已成功建立了游戏开发的技术与流程。据公司高层透露，今年5月的美国E3展中，昱泉将会扩大参展规模，同时公布跨XBOX和PC双平台的网络游戏《射雕三部曲》，以及新产品的开发计划。



↑《铁凤凰》是一款集东西方文化于一身的游戏。



美日PSP需求量有增无减 港台欧版主机被迫无限延期

本刊讯　据路透社的报道，SCE原定今年3月底前在欧洲以及中国港台地区发售的PSP，由于供货量问题被迫推延发售日期。其原因就是美国和日本对于PSP主机的需求量呈持续上升势头。

3月24日，PSP在美国发售之后100万台主机当天就消化了近7成，于是SCE紧急加大后续供货的数量，准备在4月份再追加200万台用于填补北美市场。同时，久为主机供货不足所困扰的日本，现在也是SCE急需考虑的因素之一。但是由于目前的生产能力无法同时供应日本、北美、欧洲与亚洲等地的需求，所以SCE宣布将欧洲以及中国港台地区的发行日期向后推迟。

有关延期时间，SONY表示欧洲地区的上市日期将可能不只是延迟数周，而可能会是数个月之久。至于中国港台地区的PSP上市日期，SCEH表示虽然现在还无法确定，但是他们正在努力争取，估计4月会针对这一问题做出回答。



大连查获大量走私PSP主机 海关决定加大今后打击力度

本刊讯　3月21日，大连海关在对东京至大连的CZ630入境航班进行监管时，查获中国籍旅客崔某携带走私PSP主机42台、UMD游戏光盘173张、记忆棒50个，共计265件，总值约15万元人民币。目前，这批收缴产品已移交相关部门进一步处理。



↑两位海关工作人员正在检查走私PSP主机。

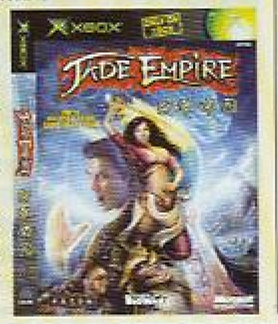
PSP发售之后由于奇货可居，同时在国内非常受欢迎，因此市场极为广阔。而且由于在中日两国市场差价较大，部分不法分子为牟取高额利润利用旅客随身携带方式进行走私活动。针对这一情况大连海关已加强管理，严密构筑预警风险布控防线，在加大风险分析的同时提高查验力度，坚决打击走私高新电子产品的违法行为。



《翡翠帝国》中文版推出确定 台湾省还将发售限量珍藏版

本刊讯　由Bioware制作的XBOX角色扮演游戏《翡翠帝国（Jade Empire）》，现在正式决定于4月22日在中国台湾省推出包含完全中文化游戏内容的中英文合版，另外还将一并发行其限量珍藏版。

《翡翠帝国》是一款融合了武侠、奇幻与神怪等要素，以古代中国文化为背景的动作RPG作品，游戏中玩家可选择7名各具特色的游戏人物，也可以依照自己的喜好自创角色，并通过不断的修炼最终成为武术大师。游戏中有着各种流派的招式，包括幻影拳、风啸龙吟拳、迷魂拳以及悲惨烈焰等。



预定推出的限量珍藏版中包含幕后制作花絮以及额外游戏角色及战斗招式的特制DVD，另外还有极富金属质感的精美印刷包装。其定价为普通版1390台币，限量珍藏版1490台币。



第二届电视游戏大赛报名开始 激烈赛事伴随7月上海一同升温

本刊讯　Console Game Tournament电视游戏竞技大赛（简称：CGT）已经确定将于7月的上海ChinaJoy上第二次举办。本次赛事涵盖了家用机和掌机的数款竞技类游戏，而报名活动已于3月28日正式开始。

“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）”现在已经成为了与日本东京电玩展、欧洲ECTS展具有同等国际知名度及影响力的游戏盛会。2004年，电视游戏竞技大赛（CGT）走进了第二届ChinaJoy展会。也就是从当届开始，CGT正式成为ChinaJoy的常规活动之一。如果说04年的ChinaJoy CGT是一次在国内推广电视游戏竞技的初步尝试，那么05年的ChinaJoy CGT将会是更多游戏玩家、游戏厂商关注的热点。

本次赛事将承袭第二届比赛的规模，并设立上海、北京、广州、成都这四个分赛区，目前紧张的赛事报名工作正在进行当中。

盛大 陈天桥暗渡陈仓，机顶盒整装待发？

盛大网络 SHANDA ENTERTAINMENT

特约撰稿人/王俊生

盛大近来的动作来得比往年更为迅疾而猛烈。去年底收购Actoz让对手光通彻底断了生路，而农历新年伊始对门户网站新浪的出手，更让人佩服陈天桥高超的资本运作能力——尽管这招怎么看都像去年底EA收购Ubi的翻版，但有样学样能拷贝到这个份上也属不易。

然而正当盛大宣布收购新浪19%股份、业界一片喧哗纷扰的时候，陈天桥却已然在美国和比尔盖茨一起喝起了咖啡。

微软的咖啡自然不是这么好喝的，陈老板心中打着其它的主意。

* * * * *

以主营网络游戏为主的盛大，从5年前的濒于破产，发展到今天成为中国最大的游戏开发与发行企业，见证了这个行业在中国的起起落落和各种波折。目前盛大MMO RPG的年平均在线量超过300万人次，单就这项每年便可给公司带来超过10亿人民币的收入，而超过60%的毛利率则更是让人惊叹咂舌。

这是一个怎样的概念呢？

根据IDC的2004年度中国游戏产业报告所称，2004年度中国网络游戏市场的规模为24.7亿元人民币，也就是说，盛大光是依靠MMO RPG这部分，就已经占据了中国网游市场的半壁江山，而其利润率之高也让其他网游公司为之侧目。盛大的股票低调上市，而今已升值3倍，陈天桥也理所当然的成为了中国新首富的代言人。

在钦佩盛大发展壮大之迅捷的同时，人们不仅也要开始担忧，在市场已趋饱和的情况下，盛大还能继续保持多长时间、多少比例的利润增长？一个把80%的收益都寄托在中国MMO RPG市场上的NASDQ上市企业究竟还能走多远，开始成为先见者们的话题。

* * * * *

在中国，网络游戏固然是游戏行业抵御盗版的最有力武器，但法制法规的不健全，加上监督管理上的失职和舆论导向的偏见，严重影响着这个行业的正常发展——甚至有可能阻碍行业的产业化发展：游戏在中国还远远不能称为产业，一个每年规模只有20多亿的市场，甚至还不够造满一只手的高级写字楼。在这种背景下，要想得到政府真正意义上的支持和扶植，要想生存环境能够有翻天覆地的变化，是几乎不可能的。

盛大的上市，和网吧老板与反网游人士的内外夹攻，迫使陈天桥寻找新的发展点。上市企业必需对股东负责，而持有超过60%公司股份的陈氏家族，显然也不愿手里的有价证券贬值。于是，从漫画杂志起家、打小就对传媒兴致盎然的陈老板便想到了脱离网游这个狭义的游戏概念，喊出了打造“网上迪斯尼”的帝国的口号。

而微软曾经冻结的一个想法，似乎倒成为了盛大转型的一个契机。

* * * * *

当唐骏入主盛大成为这个家族企业的CEO之后，业界的普遍说法是他呆不过1年，其理由便是陈天桥聘他只是为了上市。现在看来，持有如此看法的人未免目光短浅了些。就算陈天桥当初真有过河拆桥的想法，唐骏在微软的人脉和关系，也是他必须利用和仰仗的。

在这一点上，陈老板确实表现得像个真正的商人。

1999年3月，微软雄心勃勃地提出了整合信息、娱乐、家电等概念的维纳斯计划，比尔盖茨亲赴中国兜售，并获得了中国最大的电视生产企业长虹的支持。

但维纳斯计划似乎并未真正付诸实施。一个全新的概念要推广起来是会遇到很大阻力的。因此，微软把重点放在了Xbox身上，并借主机所获得的巨大成功，建立起了消费者对家庭娱乐信息中心的信心，同时，也在为维纳斯在新千年里重新发力，打下了伏笔。

当然，从全球的角度来看，Xbox2才是微软着力打造的重点，但中国，这个潜力无穷又与众不同的市场，似乎具有格外适合爱与美神重生的土壤。

于是，唐骏就这样把盛大和微软撮合到了一起。

* * * * *

以目前国内的实际情况，盛大若想踏入传统传媒行业，可能性不是没有，但几乎不可能获得任何的成功。而网上娱乐，相对来说，法律法规的灰色地带比较多，政府的重视程度不及传统媒体行业，很多管辖和职责还不清晰，具有丰富网络运营经验的盛大比较容易获得主动。因此，以IPTV的概念，以机顶盒的方式，在网络游戏高潮到来的时候来一次暗渡陈仓，脱胎换骨实现“网络迪斯尼”的构想，现在似乎正是机会——或者，至少对于股民来说，算是一个不错的故事，可保股票价值无忧。



↑盛大总裁陈天桥对于国内的网络市场可谓是举足轻重，其日常与微软等国内外著名公司的合作，意图明显是要构筑国内的网络帝国。

←身为原中国微软总裁的唐骏，自从来到了盛大以后，他自身的威望以及强大的人际关系网为盛大今后的发展铺平了道路。

然而计划虽好，真正实行起来却仍然没有这么容易。要做IPTV，盛大缺的是内容、是能够维系生存的关键因素。盛大的机顶盒尚未正式公开已经开发到了2.0版，但其实质仍然只不过是一个支持视频输出的PC而已。盛大若是真的想推广而不是敷衍股民的话，靠在电视上运行传奇世界是远远不够的。

这或许就是陈天桥约请SVA加盟的主要原因。然而，SVA固然拥有不少资源，但如果这些资源不是独家垄断的节目，人们又何苦选择盛大的机顶盒呢？何况，SVA的主力也仍然集中在传统媒体上，他究竟能给盛大多大的支持还是一个未知数——就比如SVA的老大几天前公开发表的谈话：“我们认为IPTV还需要等待至少五年”。从这个角度来看，盛大要做的事情还很多。

* * * * *

对于陈天桥来说，盛大的转型是不可阻挡的必然，因为没有一个投资人愿意把所有鸡蛋都长期存放在极具风险的篮子里。但机顶盒究竟能不能成为一个舒适的保险箱，现在还完全看不清楚。

当面对自己从未经历过的行业时，没人能看清楚。

所以这也往往成为胜负的风水岭。







中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第9期

（统计时间2005年3月11日－3月29日）

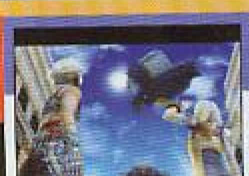
本期截至统计日期共收到有效选票1467张

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

第三次超级机器人大战α一经公布就收到了相当多读者的投票支持，可见机战系列在我国拥有相当多的FANS。前作第二次α是机战系列中相当出色的一款作品，所以很多玩家对这次的第三次抱有相当大的期望。日版的铁拳5也马上就要发售，据说日本玩家对其相当期待。我国玩家中相信已经有很多人开始了美文版TK5的钻研了吧，编辑部内的小津也正在苦修本作。另外，GC上的"成人版"赛尔达之所以登上期待榜，北斗个人估计应该是出于大家对其的关注吧。

1 上期 1



PS2 最终幻想12

■角色扮演 ■SQUARE · ENIX ■2005年春

虽然FF12再一次的延期了，不过厂商也放出了最新的宣传视频作为补偿，在视频中可以看到召唤兽战斗的华丽画面。

831 计票

2 上期 2



PS2 铁拳5

■格斗游戏 ■NAMCO ■2005.3.31

日版TK5中有6位知名画师为本作设计原创服装，包括永野护、猪股睦实、大暮维人、皆川亮二、寺田克也等。

768 计票

3 上期 3



PS2 王国之心2

■动作角色扮演 ■SQUARE · ENIX ■发售日未定

本作与FF12一样再次延期，最终发售日不是之前的2005年9月14日，还将往后推，很有可能会是2005年的圣诞。

712 计票

4 新上榜



PS2 第三次超级机器人大战α

■模拟战略 ■BANPRESTO ■2005年内

本作中继承了第二次α中的小队系统，并且将会在其基础之上加以改进，而游戏中的战斗动画也再次得到强化。

686 计票

5 上期 7



PS2 浪漫沙加·吟游之歌

■角色扮演 ■SQUARE · ENIX ■2005年春

本作是SFC上同名作品的复刻版，这次在原作的基础之上又增加了新的剧本和新角色，系统方面也经过了重新设计。

571 计票

6 上期 5

PS2 悠远传说

■角色扮演 ■NAMCO ■2005年内

554 计票

7 上期 6

NDS 恶魔城

■动作冒险 ■KONAMI ■2005年冬

513 计票

8 上期 9

GBA 洛克人ZERO4

■动作游戏 ■CAPCOM ■2005.4.21

473 计票

9 上期 8

PS2 杀手7

■动作解谜冒险 ■CAPCOM ■2005.6.9

401 计票

10 上期 11

GBA 真·三国无双 ADVANCE

■动作冒险 ■光荣 ■2005.3.24

376 计票

11 上期 10

PS2 骑龙者2 封印之红 背德之黑

■动作冒险 ■SQUARE · ENIX ■2005年春

313 计票

12 再上榜

GC 赛尔达传说

■动作角色扮演 ■任天堂 ■2005年内

231 计票

13 上期 14

NDS 口袋妖怪·钻石/珍珠

■角色扮演 ■任天堂 ■2005年预定

186 计票

14 新上榜

PS2 机动战士高达·一年战争

■动作射击 ■BANDAI ■2005.4.7

121 计票

15 上期 15

PS2 NAMCO x CAPCOM

■角色扮演 ■NAMCO ■2005年5月

107 计票

★榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：www.vgame.cn

本期杂志上市的时候应该差不多是4月初，日本游戏市场也进入了一个相对平静的时期，自春节以来开始的游戏软件发售大潮到3月底也差不多就要完结了，今后一段时期之内暂时不会有太多值得我们关注的大作级游戏发售，大家也正好可以趁此机会好好消化一下这段时间积累下来没来得及品味的游戏大餐，未来几个月的游戏发售动向可以参考本期特稿。

武藏传2不知道大家玩了没有，北斗负责这款游戏的攻略，总体感觉还是不错的，与1代相比，虽然两者在基本的游戏系统上相差无几，但风格上的差异就比较大了，是近期值得大家关注的一部好游戏。

机种	PS2	XB	GC	PSP	NDS	SP	GBA
销量	86433	425	7909	94930	52819	27172	1024

日本硬件双周销量统计

PSP销量不但再次远超NDS，而且竟然超过PS2差不多有1万台，可见其势头之猛。不过虽然PSP的硬件销量这段时间以来都要比NDS高出不少，但在游戏销量上仍然是以NDS占优势。可见，在日本不少人购买PSP并不是冲着其游戏功能去的，索尼"多媒体掌机"的口号果然是"深入人心"。

本期统计时间：2005.2.28－2005.3.13

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

由于最近这段时间发售的游戏大作较少，所以和上期相比，本期最流行榜的上榜游戏除了红忍之外，其余作品和上期基本保持一致，只是在名次上有所变动而已。真354和恶魔猎人3仍然稳坐排行榜头两名，前者极丰富的收集要素以及后者全S的打法研究都值得爱好此道者投入相当的精力于其中。对于新上榜的红忍这款游戏，可以在游戏中很明显地看到天诛的影子，客观来讲只能算是中等之作。

排名	上期	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	上期 1	PS2	真·三国无双4	动作冒险	KOEI	2005.2.24	927
2	上期 2	PS2	恶魔猎人3	动作冒险	CAPCOM	2005.2.17	806
3	上期 3	GBA	超级机器人大战OG2	策略模拟	BANPRESTO	2005.2.3	741
4	上期 4	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE · ENIX	2004.11.27	688
5	上期 6	PS2	GT赛车4	赛车游戏	SCEI	2004.12.28	651
6	上期 7	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	573
7	上期 8	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育游戏	KONAMI	2004.8.5	539
8	上期 9	PS2	复活传说	角色扮演	NAMCO	2004.12.16	456
9	上期 5	PS2	龙珠Z3	动作格斗	BANDAI	2005.2.10	423
10	上期 10	PS2	异世纪传说	动作射击	BANPRESTO	2005.1.27	341
11	上期 12	PS2	异兽传说	角色扮演	SQUARE · ENIX	2005.1.27	286
12	上期 11	PS2	决战3	模拟战略	光荣	2004.12.22	271
13	上期 13	GBA	三国志英杰传	策略模拟	光荣	2005.1.27	239
14	新上榜	PS2	红忍·血河之舞	动作游戏	VUG	2005.3.3	186
15	上期 14	PS2	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	任天堂	2004.9.16	177

英国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	上榜次数
1	GT赛车4	PS2	SCEE	赛车游戏	2005.3.9	2
2	街头足球	PS2	EA	体育游戏	2005.3.11	2
3	兄弟连·进军30高地	PS2	育碧	动作射击	2005.3.18	1
4	冠军足球经理5	PS2	Eidos	模拟经营	2005.3.18	1
5	生化危机4	GC	CAPCOM	恐怖冒险	2005.3.18	1
6	合金装备3·食蛇者	PS2	KONAMI	谍报动作	2005.3.4	3
7	超级马里奥64DS	NDS	任天堂	动作游戏	2005.3.11	2
8	雇佣兵	PS2	LucasArts	动作射击	2005.2.18	5
9	橄榄球2005	PS2	EA	体育游戏	2005.3.18	1
10	拳击之夜2	PS2	EA	体育游戏	2005.3.18	1

从上面我们可以看出来，本期的英国家用机游戏方面上榜的几乎清一色的全是新游戏，发售时间最长的"雇佣兵"都是2月中下旬的事了。看来英国玩家确实要比较容易接受新游戏。此外，如果细看一下的话就会发现上榜的许多新游戏其实早就发售了日版或是美版了，但由于不同地区版本游戏发售时间上的差异，不少我们已经打穿和深入研究的作品现在才在英国登陆，其中以MGS3这部作品最为明显。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	真·三国无双4	PS2	光荣	动作冒险	2005.2.24	192997
2	三国志10	PS2	光荣	模拟战略	2005.3.17	161304
3	永恒传说	PSP	NAMCO	角色扮演	2005.3.3	112250
4	龙珠Z3	PS2	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	45754
5	洛克人EXE5 卡奈尔之队	GBA	CAPCOM	角色扮演	2005.2.24	45551
6	星际火狐·强袭	GC	任天堂	飞行射击	2005.2.24	45514
7	牧场物语·幸福之诗	GC	MMV	模拟经营	2005.3.3	31024
8	PACPIX	NDS	NAMCO	益智游戏	2005.3.10	30475
9	双重记忆	NDS	任天堂	解谜冒险	2005.2.24	29556
10	恶魔猎人3	PS2	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	28551

这期的日本游戏销量榜仍然以真三国无双4领衔，发售数周以来，真354一直稳居软件周销量榜的头把交椅，无双的魅力由此可见一斑，相信本作突破百万销量只是时间问题了。而同样出自光荣的另一款名作三国10也取得了单周16万份的好成绩，一个游戏系列能出到第10作，已然证明了其本身的优秀性和顽强生命力。比较遗憾的是，CAPCOM的恶魔猎人3作为一款非常优秀的动作游戏，销量却不够理想。





新来者参上!!

传承刀剑之魂的对战格斗家们再次聚集

由NAMCO出品的著名格斗游戏《灵魂能力》终于公布系列最新作！自从初代以来，本系列在玩家当中就一直享有良好口碑和极高人气，说是刀剑格斗类的No.1也绝不为过。本刊现在就为大家送上相关情报速递。

NAMCO近日公布了著名刀剑格斗类游戏《灵魂能力》的系列第三作，并将其美版发售日初步定为今年9月30日，而日版也将于稍后发售。与前代不同，《灵魂能力3》将不再有XBOX或者NGC版本，而将由PS2独占。

本作剧情尚未完全揭示，但从游戏LOGO可以看出，显然还将与噩梦骑士（Nightmare）有莫大关系。根据目前已知的情报，整个故事的中心是一个神秘人物，正是他将噩梦骑士复活并且带回人间。本作中将加入三个全新角色，全部登场人物将达到25人以上。

有消息称，制作人并不打算在本作中加入网络对战功能，也没有街机版本的发售计划。作为一款格斗游戏来说，便捷的对战功能是相当重要的，独自在家中游戏无疑将会使乐趣大减，不知道NAMCO会否在发售前重新考虑这一点呢？

雪华

暗含杀意的花与雪

年龄：24岁　出生地：不明
身高：167厘米　体重：52公斤
生日：不明　血型：A型
使用武器：阳伞和伞柄中暗藏的短刀。
格斗流派：神传对马流拔刀术
人物介绍：身着华丽和服的妖艳女子，具有很多不为人知的过去，背负着复仇的宿命而独自旅行。擅长果敢于一瞬间的"居合"刀法，不知她这次又是为了什么而拔刀呢？

PS2	本刊译名：灵魂能力3			
刀剑格斗	NAMCO	2005年秋	价格未定	记忆容量未知
	DVD-ROM	美版	1~2人	年龄分级未定

真剑决斗的极意 无与伦比的斩杀快感



一从外形和服装上就可以看出这应该是一个速度型的角色，不过武器的尺寸又让人对此产生了怀疑，她真的能灵活地舞动这把圆刃吗？



圆刃的报死鸟

Tira

年龄：17岁 出生地：不明
身高：159厘米 体重：43公斤
生日：不明 血型：AB型
使用武器：圆刃
格斗流派：轮舞暗杀术
人物介绍：全身绿色装束，体态轻盈的暗杀者，如同飞鸟般舞动在刀与剑的舞台。使用的武器却是与身材颇不相称的巨大圆刃，看上去似乎随时可能斩断对手的生命，令人不寒而栗！



↑雪华使用名为"雨月"的细剑作为武器，而在伞柄中还暗藏有短刀"影打"，在她美艳的外表和华丽的和服后面，隐藏着怎样的故事呢？



一袭来颇具埃及风味的服装的他使用巨大的镰刀，舞动起来魄力十足。

新老人物齐聚一堂



《灵魂能力》系列各代中的许多人气角色仍然将活跃在本作当中，目前官方已经公布的角色包括御剑平四郎和女忍者Taki，从宣传用的视频影像中，也可以发现大家熟悉的Cassandra、Ivy、Raphael、Astaroth等人的身影。各个角色肯定也都会拥有数套不同的服装，NAMCO的美工应该不会让大家失望。

黑暗宿命的轮回



Zasalamel

年龄：不明(不断转生中)
出生地：不明(不断转生中)
身高：180厘米 体重：77公斤
生日：5月5日(本次转生)
血型：B型 使用武器：镰刀
格斗流派：我流
人物介绍：肤色黝黑、目光锐利的壮汉，拥有无尽轮回转生的能力，并用自己的镰刀向强者们挑战，现在他又为了邪剑而复苏！

丰富的游戏模式

本作将提供10种游戏模式以供玩家选择，其中包括常见的对战模式、练习模式等等，但并没有街机模式，而是以故事模式取而代之。在故事模式中每个人物都将拥有自己的剧情和精彩的结局动画。模式最引人注目的是"剑魂传奇"模式：你可以利用人物编辑系统自建一个原创人物，自由设定他（她）的性别、能力、武器等等，然后将这个人物用于剑魂传奇模式中，使用他（她）进行对战，让属于你的角色与你一起成长。此外还有"世界争霸"、"魂之斗技场"等新模式，不过各个模式的细节还有待进一步公布。

Taki 御剑平四郎

□文责/荇菜

热血英豪追逐时代之风！带你重返日本战国沙场！

一从已经公布的画面来看，游戏场景十分开阔，同屏人数较多，角色与建筑物比例符合真实情况，魄力十足！

一大战斗热血上演！伊达政宗亲自冲杀！虽然只是一张静态图片，但我们确实能够从中感受到强烈的气魄！



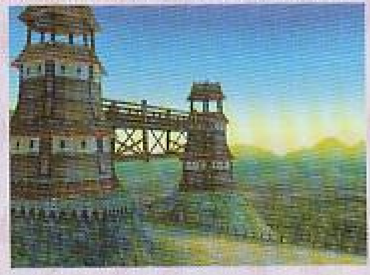
CAPCOM最新公布的"Stylish英雄动作"类游戏"战国BASARA"，将由同社著名系列"恶魔猎人"的人设土林诚以及制作人小林裕幸连手创作！本作预定将于2005年夏天和广大玩家见面，势必期待！

PS2	本刊译名：战国BASARA			
动作	CAPCOM	2005年夏	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

"战国BASARA"这款游戏以日本战国时代（公元1500年——1600年)为背景，为玩家展现了一个英雄辈出、群雄逐鹿的乱世。在这段历史上，曾涌现出大批著名的人物，除织田信长、武田信玄、上杉谦信这些我们耳熟能详的角色之外，优秀的武将更是数不胜数。本作标题中的"BASARA"，可以写成汉字"婆娑罗"、"婆沙罗"或"婆佐罗"，这些都是在日本幕府时代用来形容那些个性鲜活的武将的词语。游戏中登场武将共有16名，除历史上确有其人的角色之外，还有一些原创人物。他们每一个人都有着各自独特的"固有技"以及"必杀技"。游戏中，玩家仅仅依靠比较简单的操作，就能够完全体验到战斗的爽快感和人物鲜明的个性！

关卡场景图公布

↓"摺上原"，天正十七年(1589年)将在这里上演摺上原合战是伊达政宗统一奥羽的最后一战。





↑武田胜赖野心被一举击破，武田家从此走上衰败的不归之路。

从"DMC"到"战国"的改变！访游戏制作人小林裕幸



"战国BASARA"的制作人就是著名的"恶魔猎人"系列的制作人小林裕幸先生。下面让我们来听听他对于本作的一些看法。

【关于这款"战国BASARA"……】

小林：其实自己一直想做一款以战国为背景的游戏，这次总算是如愿了。至于"BASARA"这个词的含义，其中的"华丽"的意思非常符合我的想法。另外，当初也考虑到了是否要使用汉字，但是为了让标题看上去更酷，最终还是决定使用罗马拼音。同样是为了突出"Stylish"，我们特意邀请了土林诚先生(曾担任"恶魔猎人"人设)负责人设工作，以求达到最完美的效果。由于其他公司也做过不少战国题材的游戏，所以我认为土林诚笔下的角色一定会像DMC的但丁一样，成为玩家乐于接受的造型。

【将有16位的武将登场】

小林：游戏中玩家可以使用很多风格不同的武将，尤其是织田信长，玩家请务必体验一下。除了史实武将以外，原创角色也是看点。最终的角色数量将达到16人。更加可贵的是，不同角色间的性能差异非常之大，从操作风格到难易程度，游戏中众多角色所带来的乐趣也是截然不同的。



真田幸村

●武器：二枪　年龄：17岁

效忠于甲斐武田家的年轻武者，真田幸村将武田信玄视为自己人生的导师，他的心中一直坚信，只有信玄才能一统乱世。热血，勇猛，果敢的幸村直到最终战死都仍叫令对手感到恐惧，被称为「日本第一之强兵」，强烈期待他在游戏中的表现！

红莲若武者
战斗到生命之终结！



一幸村使用手中的长枪以极快的速度连续刺向对手的大范围性攻击！

强突！势如破竹！烈火





一以长枪支撑地面作为轴心进行回旋的范围攻击，可有效打击大片敌人！

横扫千军！红莲脚

VS

伊达政宗

●武器：一刀流，六爪流　年龄：19岁

伊达政宗幼年时因患病而失去了右眼，身处动荡乱世之中的他，始终坚持着自己的信念，并最终将势力扩张到整个奥州。从此「奥州独眼龙」开始名声远扬，在残酷的战国时代，心肠冷硬的政宗的确具有成就大业的气质。

奥州的独眼龙
见识一下我的厉害！

交错斩杀！JET-X

一双手各持三把打刀，快速交叉斩向对手，猛烈的剑气在空中划出一道X状光辉，如此令人眼花缭乱的招数也被看作是伊达政宗霸道的行事风格的一种体现。



↑勇猛冲入敌阵给对手以最直接、最强烈的打击，令直线路径的敌人无法逃避。

MAGNUM STEP



感受Stylish的精彩！

CAPCOM将“战国BASARA”称为是“Stylish动作”游戏，这一名号与我们非常熟悉的“鬼武者”系列十分相似。下面就通过精彩图片去率先领略一下游戏的魅力！



极具魄力的战国HERO ACTION！

一在如此优雅的景致中，政宗挥舞长刀与敌作战，看着这精彩的图片，不由让人变得激动起来，也想立刻投入到战斗中去！



一如此张扬的场面，怎能不让人感到热血喷张！一身红装的真田幸村威武中又不失几分帅气，这也是所谓的Stylish吧！

尽情地燃烧吧！武士之魂！



↑真田幸村单枪贯村众多敌人，武器交错碰撞出出无数耀眼火花，画面表现无比绚丽！



一伊达政宗对决真田幸村，两名强兵面对面的真剑胜负！



天青对真红！



一相当有魄力的一张图画，双手持刀的伊达政宗，坚定的表情中又似乎带有些许的不屑，表达出“自信来源于实力”的真道理。



黑泽 怜

略带沉郁的表情似乎昭示着一段哀伤的过去……23岁的自由摄影师黑泽怜，她的恋人在一次事故中不幸遇难。然而在对一处据说有幽灵出没的废墟进行探访时，怜所拍摄的照片上，赫然竟有已死去的恋人的身影……

零

静静的哀伤，幽雅的恐怖……2005年夏，零系列的第三作将再次以黑暗中无尽的怨念把我们拥入怀中。游戏依然不改那纯正浓厚的和风，古宅、怨灵、禁忌的仪式……所有这一切将再现于我们眼前，怀着悸动企盼这全新的恐怖吧。

PS2	游戏原名：零－最新作－（暂名）			
动作冒险解谜	TECMO	2005年夏	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查预定

可以明显看出，本作的年代设定更加近于现代，当这个世界还“正常”时，身周的一切都散发着普通日常生活的气息，但当怜入梦的时候，她就会被拉进那扭曲、阴霾的荒废房屋中，那里没有光明、没有轻柔，有的只是阴冷和黑暗，以及眼睛所看不到的地方潜伏着的恶毒杀意。

尽管醒来后眼前的世界仍然是那么恬淡和平稳，但这只能预示着更大的不安。这次的零将给我们带来怎样的故事，这次的主角将给我们上演怎样的悲欢离合，这次的命运又将如何弄人……



具有封印能力的摄影机是贯穿系列的线索，这一次也不例外。不过在此之外，我们可以看到怜的手臂上浮现出蛇样的图腾文身，这会是新的线索吗？令人敬畏的蛇，这次它又将会有怎样的象征和寓意？

来自于黑暗中的那无数杀意 预兆着不可逃避的命运

↑缠绕着符咒和绳索的古树，带来强烈的不安感。那飘摇在空中的是什么？萤火虫，雪花，抑或是……灵魂？



→突然从背后伸出来的手！怨念来自似乎还一无所知的怜，在零的世界中，永远不要相信背后。

二零零五夏，诅咒再次降临

诡异的烛光飘摇中 将上演怎样的命运羁绊

前作“红蝶”那凄婉哀怨的情节令无数人痴迷其中，不过看来这次注定要再度超越前作。所有的痕迹都暗示着这将是情节上系列集大成的一作。作为一代的主角，深红回归。而本作另外两位主角的姓氏——“黑泽”和“天苍”更是贯穿于二代中的双子烙印。所有命运的纠结，也许就要在这里做一个了断？“零”的背后到底有着怎样的轮回，充满邪气的仪式在这一作又会有怎样的延续？也许我们所期待的只是一个新的开始……

→二人似乎是无语相对，这应该是萤到伶的家中道别吧，看这情况，伶似乎是把发生在自己身上的噩梦向萤倾诉，萤也正由此进入黑暗？

诅咒 宿命 死黑中的冷漠

雏咲 深红

令人感动的再现，一代女主角再次登场！从与兄长离别的阴影中走出来的深红，现在是作为摄影师的助手过着平稳的生活，但所有的这一切，这种宁静的日子，也只到“现在”为止了，迷失于这噩梦般废墟中的深红，将不得不再次开始她的历险……



↑沉睡在体内的灵力再次苏醒，但这对于深红而言，也许只意味着不幸的再次发生。

↓深红那强大的灵力更容易吸引恶灵的攻击，这次她手中的摄影机又有怎样的典故？



↑这副身形宛如一代再现，相信老玩家看到这个画面都会感动到颤抖吧。

天苍 萤

身为伶死去的恋人生前的朋友，萤为了探索失踪者的行踪，也踏入了本作的主要舞台——这片废弃的日本古宅。同样的地点，不同的处境——灵力比较弱的他该如何面对这宅中恶灵的纠缠？利用摄影机作战似乎是一种必然，那萤又能否驾驭这其中的力量……

在些许的微光中
这片虚无里到底潜藏着什么……

□文责/唯夜





演绎新世界的传奇故事！

美国大陆上，审判之轮再次开始转动！

在游戏的片头动画中，可以看到主人公不再是1、2代中能够变身为恶魔的威尔，而是一位失去记忆的少年侦探，究竟他会在游戏中展现怎样的特殊能力呢？

拥有精灵之力的女战士

失去记忆的少年侦探……

以一战时期的写实世界背景为舞台、采用在特定时机按下按键来决定攻击的崭新战斗系统，并且拥有众多个性鲜明角色的"影之心"系列终于要推出续作了！本作继承了系列的优秀品质，画面比起前作进化了很多。从已经公开的画面来看并不会有前作的角色登场，不知前作中同样具有重要地位的FUSION系统这次是否会延续；舞台背景也转到了美国，看来本作将会讲述一个全新的故事。最令人注目的战斗系统"审判之轮"将会进行某些改进，相信会使战斗更加紧张刺激。从主人公的侦探身份来看，接受任务将会是本作的重心所在。当然，揭开主人公自己的身世之谜也将成为游戏所描述的要点之一。



PS2 角色扮演	本刊译名：影之心 来自新世界		
ARUZE	2005年春	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中

在大获好评的"影之心2"推出一年之后，审判之轮又开始了转动！今次的舞台变为了美国，崭新的故事将要展开了……

JOHNNY GARLAND

乔尼●故事的主人公，16岁的少年，在数年前的一次事故中失去了父亲与姐姐，还丧失了一部分的记忆，乔尼的性格活泼开朗，为人热情，在纽约开有一家侦探事务所。

SHANIA

莎妮娅●嘉尔喀依族的美丽女战士，通过神圣的契约获得了精灵的力量，是专门退治怪物的魔物猎人，由于某事件而与乔尼相遇，并共同展开行动，与狠酷的外表不同，莎妮娅很擅长与人交往。

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

改变命运的依赖事件

本作的故事发生在1929年的美国，主人公乔尼在纽约经营着一家私人侦探事务所。某日，他接到一宗调查伤害事件的委托。当他找到嫌疑犯的时候，那个男人的背后却突然出现了异形的怪物，并把嫌疑犯残忍地吃掉了。就在乔尼走投无路之际，一个半人半兽的身影突然出现，并将他救了下来，而系列的审判之轮也随之转动了起来……

↑本作的片头动画中可以看到很多神秘的人物。包括与女主角罗莎丽娅一同行动的表情呆板的男子、目光犀利的红发青年、正体不明的少女。在所有的事件与关键词的可以掌握未来的埃米格雷文书也会出现。



↑乔尼不靠武力之力就找到了线索，但这也太过容易了，好像是经常有特意安排的一样，难道在这起案件的背后有着什么阴谋吗？

一瞬间，空间出现了扭曲，从男人的背后发出了诡异但又诡异的绿色光芒，这就是在乔尼生活的那个年代在美国各地发生的被称为"窗"的现象。

令人感到恐惧的绿色光芒！

进化的"审判之轮"系统



↑本作中依然有着为不擅长"审判之轮"的玩家们设置的简易难度，虽然可以自动攻击，但却没有会心区域。

本作的战斗依然采用大受好评的"审判之轮"系统。不管角色进行何种动作，都会在屏幕中央出现被称为"审判之轮"的圆盘，在指针转动到与有色区域重合的时机按下按键就可以成功地对敌人进行攻击或是使用道具。在窄小的红色区域输入还会发出会心一击或是提升特技的威力，但若失手的话则会失去攻击机会，这样的战斗系统令人感到十分紧张刺激。



→在公布的战斗画面中，比较引人注意的是画面右上角的COMBO TRIAL字样，这是与前作一样的联携技显示吗？还是制作组所说的全新系统？真是很令人期待呀……

华丽精彩的战斗场面更胜前作!!



一随着"窗"的产生，一个异样的怪物出现在男人的身后，在一击将男人杀死后竟然还把他吃了下去！在现实的世界中居然会发生这种非常识的事件!?

超越人类常识的恐怖怪物!!

[illegible]

救了乔尼的人究竟是谁!?





借助神圣的契约唤醒精灵之力！

曾经繁荣的城镇被战火焚烧……
与各地的英雄们并肩作战



作为GC上第一款同时也很有可能是最后一款的火纹作品，这次的苍炎之轨迹不单人设，而且最重要的是游戏舞台从2D转为3D，随着三维场景的实现，战术与游戏系统也必将随之发生巨大的变化。相信这也是广大火纹迷们所一直关注的事情，那么，今次就让我们来一起看看究竟本作在系统上有哪些变更点吧。



一在冒险过程中将会遇到各种各样的人



莱蒂

兽牙族的一员，可变身成敏捷的猫形，和同为兽牙族的莫瓦迪一起受兽牙国国王之托前来协助艾克所在的佣兵团保护公主

德班

[illegible]的国王，背后长有一双漂亮的翅膀，可以飞行，为人正直，颇有领导之才，深得该国人民的信赖。

艾琳茜娅

克里米亚王国的公主，由于王国突然遭受到邻国戴恩大军的侵袭，艾琳茜娅在众人的保护下奋力突出重围，同时也展开了其坎坷的命运……

齐哈克

是大陆上有名的剑士，[illegible]。其剑技不[illegible]，而且速度超快，爽快的连续攻击是其的拿手绝技。



莫瓦迪

兽牙族的另一名成员，此番和莱蒂一起作为公主的特别行动小组的负责人，其变身能力为黑虎，不但行动迅速，力量也很强大。

米斯托

主角艾克的妹妹，一直在背后静静的支持着佣兵团，从米斯托的身上经常可以看见其母亲的影子，是个活泼开朗的女生，平常总喜欢唠唠叨叨说个不停



艾克

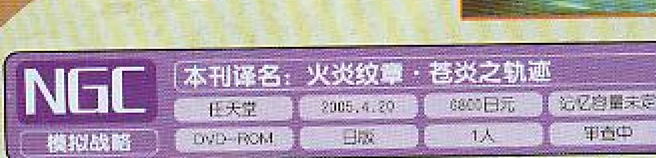
本作的主人公，是佣兵团团长古莱哥的儿子，自身也作为佣兵团的一员而奋勇作战，最擅长的武器是剑，为人很有正义感，虽然话不多，但其实是一个热血汉。

上次的无双中我们曾经介绍过，在SFC上的“圣战的系谱”以及“776”等作品中受到玩家好评的个人特殊能力“スキル”系统将会在本作中再次复活。在“スキル”系统中，当满足一定条件的情况下，特定的角色使用特定的道具就可以学会其独有的特殊技能。比如“スキル”中的一种就是“奥义”，也就是相当于角色的必杀技，学得此技能的角色战斗能力将大幅提升。由于各角色能学会的“スキル”都不一样，因此游戏的战略性和可选择性也将会因此而提高不少。





一每个人所独有的特殊「スキル」，富较重要的特殊技能就是连续，特殊技能系统使得每个角色的个性更加鲜明



NGC 模拟战略	本刊译名：火炎纹章・苍炎之轨迹			
	任天堂	2005.4.20	6800日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

漆黑之骑士

被戴恩王国赖以自豪的著名四将军并有着"四骏"之称号的名将之一。整个身体都被一层厚厚的黑色盔甲所包围，是个谜一般的男子。

塞妮里奥

[illegible]

萨那姬

虽然从外表上看不出来，但她其实就是支配整个大陆一半的大帝国贝格尼昂的皇帝，以神之代言人"神使"的身份自居，集国民的敬爱和崇拜于一身。

迪亚玛特

为莱奇佣兵团的副团长，是古莱奇的左膀右臂。以前曾经是克里米亚王国骑士团的一员，但是关于这段过去其从来都没有向人提起过。

玛夏

为了寻找行踪不明的兄长而在大陆上开始了艰漫长的旅程，是一个率直乐观的少女。作为一名天马骑士，以高超的机动力而自豪。

战略性大增的崭新系统

游戏新增系统之一就是"据点"概念的引入。"据点"这一概念是从以前的"进击准备"系统进化而来，在本作中玩家将不再只是像以前那样不断奔战于各个城市之间，仅靠战斗中地图上的道具点和武器店进行补给，并利用马车专门用作运输，而是能够拥有自己专门的据点。在自己的据点内，可以进行包括道具买卖、武器炼成、技能装备、情报收集以及支援关系发生等众多指令的操作，可以说是相当方便。

在本作的战斗系统中增加了"体当"这一新的指令。战斗的时候，如果有"重量"和自己差不多或者更低的单位在移动范围之内，就可以无视其他敌人，将角色移动到其身旁选择"体当"指令，将该角色弹出1格。在两军战况激烈并暂时保持胶着的情形下，用此指令不但能够救出受伤的同伴，同时也有利于打破僵局中的形势。



↑在己方的据点之中多多与人们进行交流，就有可能从中发现强力伙伴。

←先集中己方兵力，形成局部人数优势将敌人分而灭之，这是火纹中最常见的战术。

三大全新种族联袂登场！

在本作的故事设定中，特里乌斯大陆上除了人类之外还有名叫"贝奥克"和"拉古兹"的两大种族。"拉古兹"并不是一个种族的名字，是所有长相与动物有某种联系的所有种族的总称。在"拉古兹"中，最为有名的三个种族分别就是兽牙族、鸟翼族和龙鳞族。关于兽牙族我们曾经做过介绍，鸟翼族族人的特点是背后生有一双大型翅膀，而最后这个龙鳞族的有关资料目前尚不清楚，根据火纹系列一贯以来的传统，龙鳞族很可能会类似于以往龙族的角色，其变身后的攻防能力俱会大增。



↑即使是主角，面对数名敌人也还是先选择撤退才是比较明智的做法。



↑"手枪"……这件武器名称咋一看之下很容易让人产生某种歧义。



文责/北斗

www.fhni.net

ぐるぐる投げっと

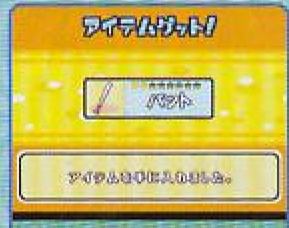






NDS	本刊译名：滚滚兔			
	success	2005.4.28	5040日元	支持通信对战
动作解谜	卡带	日版	1-4人	全年龄

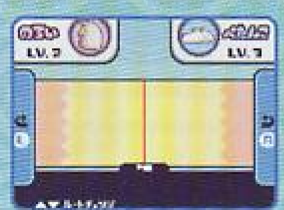
在日本极受欢迎的超可爱游戏现在要登陆NDS了！





↑使用道具强化使魔非常重要。

本作是由制作电脑上的ShockWave解谜游戏"THORWS"BeeWorks公司开发的新作品。THORWS是一款在日本非常受欢迎的小游戏，尤其是在上班族中特别受欢迎，很多女职员很喜欢游戏中可爱的人物，以至于还出现了员工上班偷玩这个游戏而影响工作的情况发生。总之前作的受欢迎程度是出乎开发人员的想象的。在这样一种情况下，推出续作也是理所应当的。本作继承了前作的轻松气氛，游戏中玩家要操作魔法师THROW用其不可思议的使魔"MONO"来进行冒险。





在日本极受欢迎并引发了一定的社会反响的可爱游戏现在要在NDS上推出了！来看看它的情报吧！

丰富的模式



↑当拥有很多使魔之后就可随意选择了。

注目视点1　游戏独特有趣的游戏规则



↑到达终点还会有额外奖励。

游戏的基本规则是在各种不同地形的关卡中与其他角色进行竞争，相互之间以各种手段进行捣乱来妨害对手，最终以先到达终点的角色为胜。不过可不是角色到达终点哟，而是要角色扔出去的东西到达终点。终点一般是个崖壁，谁先撞壁自然就是谁赢。游戏中还有很多模式，目前已知的模式有主要的故事模式和自由模式及规定课题的挑战模式。

注目视点2　丰富的游戏模式及道具



↑游戏中的各模式下都有机会拿到道具，可以用来强化使魔。

游戏中主要的"大会模式"中会提供10种构成的8种不同跑道出现，自由模式则可随意对关卡进行设定。在游戏过程中可以获得各种道具，用这些道具来进行合成，还可以制作出拥有各种特殊能力的使魔，对游戏的进程会有很大的帮助。

注目视点3　游戏中超可爱的角色造型



这就是游戏中的使魔"MONO"，不过怎么看怎么是兔子……一旦沾水的话就会立即膨胀为原体积的数倍，不过看上去还是满可爱的。对了，本作叫"滚滚兔"，意思就是要……没错，就是要把这些兔子扔出去。用触摸笔在屏幕上画圈，此时会出现力度槽，根据力度槽计量的不同，扔出的兔子力度也会不同。扔出后还可以调节兔子的速度及飞行高度轨迹。

可爱的人物角色

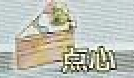
图中的女孩是魔法师THROW，成绩优秀脑瓜灵活，不过是个比较内向的人，关键时刻拿不准主意，但却绝对不会推卸责任，现在是个魔法学校的学生。男孩是她的弟弟MUGI。

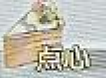
超级少女魔法师



文责/无无









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	记忆容量
	玩家对象

3月12日 ---- 3月28日

胜利十一人·网络进化版

ワールドサッカーウイニングイレブン8 ライブウェアエヴォリューション

PS2	KONAMI
DVD-ROM	体育竞技
日版	2005年3月24日
1-2人	2104KB
	全年龄

在国内受众最多的足球游戏，新作中加入了罗纳尔迪尼奥的广告过人动作及很多新动作，最大看点还是网络机能的对应，不知广大WE迷们能否满意？

9 非常完美的游戏，操作上只是进行了一些微调，上手的感觉即熟悉又充满新鲜感。游戏中最明显的改变就是在速率的提升，禁区内射门的威力也有所强化。但是来回的感觉似乎很难把握。感觉上有些因人而异的球员，新增加的禁区内球的技巧比较实用，应该会成为实战中必需的技巧。球队方面，当然国认能力下降很成鲜明对比是巴西和英格兰的豪华配置。一些球员近乎夸张的数值几乎让使用者在输球后没有任何借口可言。另外在练习分的前期设定仍然显得有些烦琐。

9 WE8是一个小进步，本作就是一个小退步。为了突出广告的新球动作，球员的整体带球动作都被改得很拉扯，所以踢下整球时候多半步。这种懂球大脚也就是小学生的水平。最近表现出色的亨利和迪尼奥数据大幅提升，很有巨能球王、普斯卡斯的劲头。WE以往开放方面数据规整，本作稍有加强，但还是难补游戏的缺陷。新加的动作华而不实，而原先合适有的流畅性却被新动作毁坏了。实在是得不偿失，带球真实变非常差，现在也真懂花开了，得到的大家不如让去踢踢球，犯不着被这些动作片较劲。

8 在万千实况迷们的期待之下，网络版的WE终于堂堂亮相，不过这一功能对我国玩家而言实用性相当有限。本作将WE8中回防球员一多就出现拖慢的现象基本上解决了，进球也变得更加容易。与前作相比，这次的操作又发生了不小的变动，并且新增了不少花哨动作，包括小罗的"牛尾巴"等。唯一遗憾的就是球员数据与数据资料的更新不够明显。

8 加入了网络对战功能对这款优秀的足球游戏无疑是如虎添翼，这下子可以坐在家中与朋友们进行对战了，虽说在国内的利用率不高，但起码这样的发展方向是好的。不过本作在球员的带球感觉上做了一些改变，最明显的是球的惯性强了，因此在跑动传接球时容易出现大的漏洞，不过也因为这一改变致使射门力度有所增加，进球率略微提升。

光明力量NEO

シャイニング・フォース ネオ



PS2	SEGA
DVD-ROM	动作角色扮演
日版	2005年3月24日
1人	128KB
	全年龄

光明系列的最新作，从SLG改成了ARPG，不过表现应该说还是不错的。游戏画面干净，动作利索，刻画了一个很有童话色彩的世界。

7 一贯以SRPG享誉业界的光明系列，发展到本作，竟然变成了砍以隐藏模式为主的动作RPG，甚至连切换武器、回血方式等设定都与网络RPG有着相似之处。初次上手的感觉很爽快，除了角色动作单一令人遗憾以外，画面气氛的营造和场景构造的安排都是比较有杀伤力的卖点。伙伴的加入要依赖精巧排去。虽然玩家不能对其下达任何指令，但是AI高的特点有效地弥补了这项缺陷。最大问题在于中后盘迷宫构造的雷同，以及游戏节奏的一成不变。

7 身为光明迷的我，曾无数次幻想光明三部曲后面的作品会是什么样，也曾想在目睹由SS的进化之后，新作品的进化会怎样。但我做梦也想不到的是，新作品居然会是这个样子……顶着NEO名号的它，在一看界面的话跟一款网游没什么区别，这根本就不是我想要的光明。对于所有从MD时代到SS一直热爱光明系列的玩家来说，这样的作品是无论如何也不能让人接受的。

7 游戏中参与配音的也都是大家耳熟能详的著名声优。本作从剧情上来讲并没有多少出彩的地方，主角与半人马骑士的师徒关系也继承了光明系列的一贯设定。游戏中对人物状态、武器、防具以及道具等的设定十分细致，让人有一种在玩网络游戏的感觉。由于没有跳跃及防御键，战斗时会感觉比较单调。游戏过程基本比较容易，但到最后一段时难度会大幅提升。

8 作为经典系列的本作拥有超强的制作阵容。虽说本作以剧情见长，但在系统等各方面的设计上也相当细致。收集精彩、实际战斗后与伙伴一起冒险战斗等，游戏保持了基本的RPG要素。但是武器以及角色参数等都有详细设计，提高了游戏的战略性和丰富度。此外玩家还可以换不同的武器以应付各种敌人。当然攻击范围有限但个人觉得单手剑拉起来能力比较平均（不过双手剑才是最帅的），遗憾的是，如果实际游戏画面能够像设定一样再细腻一点就更好了。

武藏传2

MUSASHI SAMURAI LEGEND



PS2	SQUARE·ENIX
DVD-ROM	动作角色扮演
美版	2005年3月15日
1人	801KB
	全年龄

著名A·RPG游戏的续作，系列第一作在PS时代很受欢迎，曾风靡大江南北，游戏非常强调动作性，并强化了收集要素及整体表现效果。

7 可以算是当年PS上的强化版本，当然这种强化主要体现在画面的表现力上。其中森林、火山等舞台也展现了PS2游戏的中上水准。收集技巧能力是一个不错的想法，虽然在实战中的意义不大，但起丰富了玩家的游戏过程。各舞台的环境构造趋于简单，机关谜题令人遗憾的毫无技巧可言。个人认为，探索的乐趣确实有所降低。另外，角色的造型与动作相当夸张，美国式的嘻哈画风与武藏这个日本英雄形象巧妙地融合一体。游戏的粉红色调也给人留下了深刻印象。

7 当年PS末期的一款大作，不过当时很多人都错过了，结果使这个游戏成了一款传说中的PS游戏……现在有新作出现，也许可以弥补一下一些朋友的遗憾。经过了7年，游戏技术进化得不是一点半点，新作的水平自然要比原来强很多。不过游戏解谜的要素似乎不是非常多，动作性还是比较强的。不过这样的游戏在现在，只是中等水平，很难让人提起精神来。那么武藏传1的那段传奇，现在看来也只是时代的产物而已。

8 本作系统和前作基本上差不多，不过人设和画风上则可以明显感觉出两者的差异。故事仍然是老套的"英雄救公主"，佐佐木小次郎也仍然是武藏最后要面对的敌人。这次可以习得的敌人能力一共24种，虽然不算很多，但也颇有意思。尤其是"Jungle"这种纯表演无攻击判定的能力。本作的收集要素并不复杂，打击力度虽然稍弱，仍是近期值得一玩的好游戏。

8 日式和美式融合的独特画风，色差对比强烈的画面，片头动感的音乐，无不处处彰显出力量和速度感。武藏传的新作仍然以动作为中心，玩起来相当流畅，只是个人感觉锁定略慢。独具特色的商票画面、选择界面配上爽快华丽的两刀流也是赏心悦目。由于游戏中加入了"觅切"等新系统，二段跳、爬梯等旧式的逐步学得变成连更加充实游戏乐趣，所以要求玩家具备一定的技巧性。此外，冒险中也加入了相当的解谜要素。推荐给喜欢一代的玩家。

ONE PIECE 伟大航路之争!冲刺

ONE PIECE グラバト!RUSH



PS2	BANDAI
DVD-ROM	动作格斗
日版	2005年3月17日
1-2人	83KB
	全年龄

著名动漫作品的又一款游戏化作品，基本风格很像任天堂著名的"大乱斗"系列，可以操作漫画中的名角们对战，相信FANS们一定会非常喜欢。

5 本作的对战模式玩久了，我经常会出现头晕眼花的感觉。场景中各种附加元素数不胜数，从木箱、水果，到武器、陷阱，过分的"乱"似乎有些挑战人类视觉神经的意味。好在其中的各种搞笑画面算是给玩家带了一些补偿。故事模式中再现了原著中的众多精彩场面，每位角色的最后一战都是漫画中最扣人心弦的经典章节。但是，如果不是海贼王的拥趸，对于这样的改编之作品确实很难心动，实际的游戏意义不大。

6 又是ONE PIECE……这种动漫类游戏，如果不是对作品本身有兴趣的话，是很难提起对游戏的兴趣的。尤其是对原作没什么兴趣的人，是根本不会认同这个游戏的。虽然我并不是很排斥这样的作品，但游戏实在也有点离谱，游戏的要素非常多，不过就是看起来非常乱，各种东西满天飞，让人很难准确判断，玩一会眼睛就会非常累。这样的一个游戏做出来，能救活几个眼药水厂。

7 虽然厂商将其定义为格斗类型的游戏，不过实际玩起来更像是一款带有大乱斗色彩的动作游戏——尤其是当比赛双方同时叫出援护队员之后，再加上比赛场上各种陷阱和有攻击判定的NPC，场面就不止是一个"乱"字能够形容得了的。游戏模式非常丰富，可供收集的隐藏要素也相当之多，喜欢路飞和他的伙伴们的朋友不妨利用本作稍作休闲。

6 机网……暴闹……作为一款格斗对战游戏而言，本作相触的画面以及过于花哨华丽的动作实在是一大败笔。对战双方加外援一共4个角色，再加上场内设置的各种道具机关，一场战斗下来往往看不清谁在打谁。当然，本作还是有优点的，从动作、表情、语音等方面真实再现原作角色的特色之外，设计巧妙的场景也是一大乐趣，而事件模式更是很多海贼Fans们重温经典的最好选择，有兴趣的还可以收集一下隐藏要素，只要你不怕眼晕的话……



PERFECT 编辑论语 ●追求完美派 极端追求游戏细节

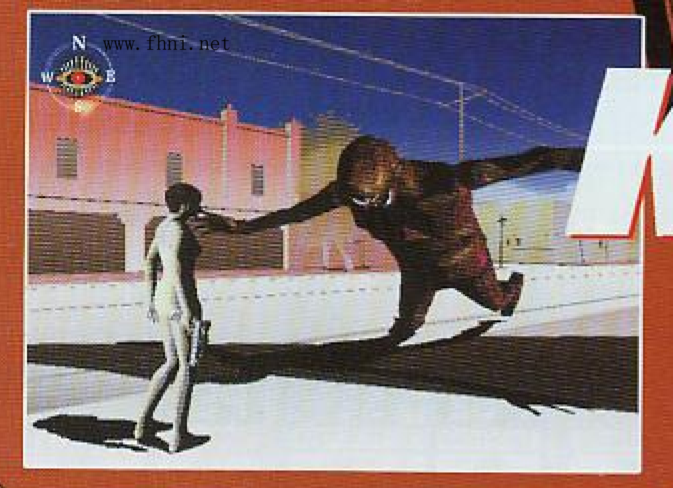


无无 编辑论语 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编辑论语 ●热血硬派 对画面要求无视

飞月 编辑论语 ●人设至上派 以最初印象感受游戏



killer7

左图中是游戏初期主要的敌人“笑脸”。不过可不是可爱的笑脸，而是一些被异化了的敌人的傻笑。这诡异的敌人，这诡异的城市，究竟是……？



本刊译名：杀手7

CAPCOM	2005.6.9	7140日元	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

游戏的主角是哈曼·史密斯，他是一名拥有七重人格的超级专业杀手，被人们称为杀手7。游戏的时代是一个早已无比混沌的时代，被称为“拥有神之手的男人”库·兰要让全世界都被无边的恐怖与暴力所笼罩，开创一个混沌的世纪。史密斯为了阻止他的计划，向其发起了挑战。而哈曼所拥有的强力武器就是自己随意变换人格与外形的能力，在变换的同时，可使用的武器及特殊能力也会发生变化。

“加尔西安·史密斯，我向你发出挑战，嘿嘿……”正在转播球赛的画面，突然出现了一个奇怪的男人，他自称安得莱克·乌尔梅达，要向史密斯发起挑战。ZAKA TV的现场直播就这样被破坏了，而且球场也被爆炸破坏，现场狼藉一片……作为哈曼人格中的其中一个，加尔西安·史密斯毅然决然地接受了这个家伙的挑战。于是KILL7来到了德克萨斯。KILL7到达了德克萨斯的INTER CITY之后，看到的却是一幅诡异的场景，城市内外到处都是印有乌尔梅达照片的招牌，看来在这个城市，他有着至高无上的权力……KILL7刚刚开始收集情报的行动，就遭到“笑脸”的攻击，他们都是狂热的乌尔梅达信徒，不仅身体异化，还以自爆攻击来袭击KILL7。同时，当地的大企业FIRST LIFE的社员们也都突然间失踪。这一切的一切，这诡异的一切，都让KILL7无所适从，而在这一切的背后，又到底有着什么呢…



↑游戏初期看来就要围绕着神秘企业FIRSTLIFE来展开故事情节了，他们到底是？



↑“请杀了我”？这到底是什么含义？他又为什么笑？这一切太诡异了。





↑这家伙言行很奇怪，看来是在给自己开脱，他真的与事件毫无关系吗？

来自诡异混乱都市的挑战状



←画面表现效果非常有性格，是由英国的UNIT9动画工作室完成的。



↑像这种很有电影味道的画面也在游戏中经常可以看到。

□文责/无无

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

3月12日 → 3月28日



三国志10

三国志X

PS2	KOEI
	战略模拟
DVD-ROM	2005年3月10日
日版	2370KB
1人	15岁以上

极为著名的战略名作的第十次出击！作品中追加了很多新要素和新的历史情节，相对于PC版来说做了一定的调整，耐玩度变得更高。

《三国志10》又回到了8代的风格，上代的策略模拟变为加入了大量的角色扮演要素。其实相信大部分玩家已经事先玩过本作的PC版了。本作移植PS2之后其实除了画面的细节做了一些改动之外，其余并没有什么变化。10代中的游戏设定非常丰富，喜欢玩养成游戏的玩家可以充分享受其中的乐趣。然而战斗需要耗费很长时间也是本作的一大缺点。

尽管如今“无双”系列风头正盛，但丝毫没有影响这个正统战略游戏系列的完美表现。尤其是内政和城市发展系统的进化让玩家在经营城市时也能够获得乐趣。尤其是“态情”系统的加入，让玩家体会到身担任太守或者帝王的感觉。相比之下，战争系统虽然加入了战役模式，但实用效果并不显著。发动条件较高以及受限于粮食携带局限，令实战效果大打折扣。总之此代三国志更为简单上手，深入其中，依旧能让你热血沸腾。

赐调来近的家用机版，对于平日里较少接触PC游戏的人来说，还是有吸引力的。三国志系列这么长时间，每一作仍然在追求变化，尽管这些变化有起有伏，得到的评价有褒有贬。这次的十代也是如此，系统上过于借鉴“太阁立志传”使得战争的策略性方面产生了过多的随意性；不过同时舌战系统是比较有乐趣的，并且处理日常政务的设定使得人更有参与感。

光荣公司看家游戏系列“三国志”的第十部作品终于登陆了PS2。这一次的新作在很多方面都有不同程度的进化，更加丰富的角色选择，数量更多的人物技能以及新城镇的加入都一定会让系列的FANS感到满意。另外新出现的“舌战”系统大大有利于展现出文参文官的魅力。除了制作公司的努力，系列长期积累下来的人气也是确保本作取得超过15万份销量的重要因素之一。



斗鱼

ザ・ランブルフィッシュ

PS2	SEGA
	对战格斗
DVD-ROM	2005年3月17日
日版	57KB
1~2人	15岁以上

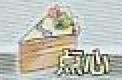
街机格斗作品的移植作，原作在街机上比较受欢迎的一款作品。不过不知道是不是受机能所限，PS2上的作品表现并不是很好。

街机上已经诞生了该系列的第二作，可是现在PS2上才发售初代作品，从心理上可能就会让家用机玩家感到不爽。这款格斗作品虽说是高手向的游戏，然而单纯追求复杂的系统却忽视了初玩者的上手度，即便是凭着出招表练也丝毫显不出任何华丽之处。另外该作的人物比例有点小，打击感不是很好，攻击判定容易混淆，人物的移动速度也比较慢。

这已经是一个让格斗游戏生不逢时的时代。就连铁拳5这样的3D格斗游戏大作，都难以讨到玩家的欢心，更何况是一款无甚太多新意的2D格斗游戏。格斗打击力度感不够，招式过于花俏，判定莫名其妙，都使得本作难以跻身一流格斗游戏的行列。但好在游戏的美工方面还算不错，看着漂亮的画面，养养眼还行。

说实话，我的评价可能不够客观，因为个人实在是没法深入研究这款作品——作为格斗游戏，打击感未免太生涩了，人物动作给我的第一感觉是僵硬，一些招式的节奏也分明得过了火。挂着SEGA的名头，其实是SAMMY方面开发的游戏，果然只是在画面上延续了一些鲜艳和华丽，缺乏FTG的神髓。号称随着承受攻击，人物的衣服会逐渐出现残破只是一个无聊的噱头。

首先要指清的一点是：斗鱼是SAMMY做的，而不是SEGA！真正上手玩过之后，心情一下子跌到了谷底，难道号称具有“最强画面的2D游戏”就是这个样子么？除了和KOF非常相似的画面外，就连各个人物的招式也都差不多，而且判定比较怪异。撇开这些深层次的东西不说，画面中人物的比例非常小，完全没有打击力度感可言。



太鼓达人~TAIKO DRUM MASTER

太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTER



PS2	NAMCO
	音乐模拟
DVD-ROM	2005年3月17日
日版	24KB
1~2人	全年龄

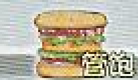
非常有日本风味的音乐游戏，不过这次推出的是面向北美市场的英语版。如果用和风味极浓的太鼓来演绎英语歌的话相信别有一番风味。

清新鲜亮的画面，欢快熟悉的曲子，老少皆宜的游戏方式，相信太鼓系列为采一贯的和静性四已经不用我再多说了吧。作为面向美国玩家的回归日本的本作，从音效细节到动画等各方面基本上保持了浓郁的美国风味。音乐类型则囊括POP、Rock到Classical，充分考虑到各层面玩家的喜好，当然也追加了本作独有的新曲子。此外，江西风子、玫瑰花等招牌迷你游戏也仍然收录。只不过用英语来表现这种传统日本文化特色似乎别有一番风味。

很日本的游戏。《太鼓达人》这部作品本身是利用主机的周边配件才能充分发挥游戏的娱乐性的，所以作为“缺钱症状”比较严重的玩家，当然就不能真正感受到本作的精髓了……不过本次NAMCO将北美地区发行的版本移植回日本地区，以低廉的价格推出，对于有音乐细胞的玩家还是不错的选择的。

这一作给人以怪怪的感觉，并不是我有什么偏见，只是这些西方风格的流行和交响乐与“太鼓”这种和式的东西在根本上就有文化冲突，摆在一起总觉得哪里不对。当然这也可以理解，毕竟跳出单一的文化背景才会有更大的市场。不过有些乐曲确实是“喧宾夺主”了；曲子本身的强烈节奏对鼓点形成了干扰，一些编曲也有问题，感觉鼓点与拍子不是很合得上。

散发着浓厚西洋风格的“太鼓达人”作品。虽然游戏的系统、界面还是那样的熟悉，可是所收录曲目、甚至是和田兄弟的配音却都一股脑地被换成了洋文，反正我是很难接受，总是感觉有些不伦不类。不过这些却丝毫不会影响到大家在游戏时的乐趣，以小清为首的一大撮人在闲暇之时围在一起“咚咚啪啪”的热闹场面就能证明这一点。



激情职业赛车

エンスージアープロフェッショナルレーシング



PS2	KONAMI
	赛车竞速
DVD-ROM	2005年3月17日
日版	480KB
1人	全年龄

非常追求真实感的赛车游戏，对赛车的细节设定得非常到位，令人叹服。不过游戏速度感稍显不足，但瑕不掩瑜，本作仍值得肯定。

本作的内容如同它的名称一样“职业”，放下50条真实赛道和200多辆赛车不说，但就每辆赛车有300处细微性能调整就足以令了解赛车的玩家们兴奋了。把自己的爱车按照个人的喜好以及比赛的需要进行改造，然后再与朋友们进行比赛的确是非常有意思的事。不过除了这一点之外，其他的方面就没什么新意了，在里面似乎能看到《GT4》的影子。

KONAMI号称挑战GT4的最强之作。坦而言之，这确实是一款非常优秀的赛车游戏，无论从画面、音效，还是最重要的操作性上。但这也是它致命的弱点所在，这一切都太像GT赛车了。显然仅仅从画面和操作方面，还不能撼动GT赛车在当今赛车游戏圈的霸主地位，看来激情职业赛车要想获得更高的成就，还得从其它的角度入手。

游戏在“真实”上的表现有独到之处，大量赛道和车辆的收录自不必说，它的“重力可视化系统”是一个不错的设定，车辆在运动中的重心变化等情况随时都可以方便地了解到，对我们做出细腻的操控和技术动作大有裨益。车辆的各种相关参数设定之多几乎令人发指，相当可以满足一些玩家对于真实感的要求。不过相比之下，游戏似乎并不在意对速度感的追求。

个人期待很久的游戏，一是由于个人对KONAMI公司制作游戏的水平充满信心，另一方面是想看看这款游戏与GT相比究竟如何。实际上手之后感觉非常不错，画面、操作感觉和GT比较相似（为什么一定要和GT比呢？）。VGS系统确实很有特色，而类似与RPG风格的游戏设定也是亮点。相看下来就有这么多可圈可点之处，有时间一定要好好研究研究，相信会有更多精彩等待着我。



小沛 编者心语 ●游戏通必杀 没有不玩的游戏



影火 编者心语 ●理论研究派 书本知识积累丰富



唯夜 编者心语 ●究极耐心派 面对逆境毫无惧色



布塔 编者心语 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

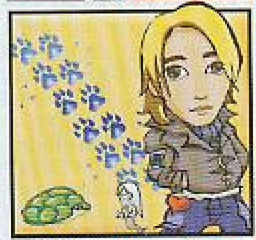
机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	卡带容量
	玩家对象

3月12日 → 3月28日











幻影王国

ファントム・キングダム

PS2	日本一
	战略模拟
DVD-ROM	2005年3月3日
日版	200KB
1人	全年龄

近期非常好的一部SLG游戏，耐玩度非常高，且角色可爱，剧情也不错，在日本得到了很高的评价，值得喜欢战棋类游戏的朋友尝试。

9 最邪！最强！最白痴！只有"日本一"的作品才会以这种弱智魔王来作主角，但也只有"日本一"的游戏才会有这种独特的轻松搞笑气氛，可以让玩家从头笑到尾而绝无冷场。与前作"灵魂战记"相比，本作虽然在画面上没有太大的进步，不过人物设定相当出色，各界的魔王都个性鲜明，剧情也更加轻松愉快，是休闲时的佳品。

8 虽说我并不是"唯画面派"，不过本游戏的画面也实在是太粗糙了一点，让人感觉似乎是在玩GBA。游戏音乐也比较平淡，缺乏亮点。不过玩下去之后，发现作为一个战棋类游戏，本作的系统可以说是很有特色，很多开放性的设置都是在其他游戏中见不到的。游戏风格相当轻松幽默，剧情对白引人发笑，是值得一玩的作品。

8 相当Q的游戏画面，不过就算如此在日本S·RPG类型游戏中也还是享有着相当高的地位。在游戏中玩家可以利用任何周围的事物，诸如花草鱼虫来制造自己的战斗单位，同时以不同原材料制造的士兵也同样拥有不同属性。最新作的《幻影王国》不论在系统、人物还是剧情上都有很大突破，有兴趣的玩家不妨试一试吧！

8 传统的战棋类游戏，又玩出了新的花样。选择不同属性的魔王，进行魔界统一战。创造一词突显了游戏的特点，战斗角色是由岩石、草木等物体创造出来的，建筑物也可以是创造的，如兵营，武器库等，更能左右战斗的局势。更为夸张的是，游戏的战斗地图，也是随机生成的，大大增强了战略性和耐玩度。



狂野历险 四度引爆

ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター



PS2	SCEI
	角色扮演
DVD-ROM	2005年3月24日
日版	28KB
1人	全年龄

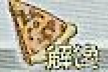
SCE推出的RPG游戏，其中加入了很多新设定，游戏整体感觉更加顺畅，而且系列一贯的浪漫风格与很强的故事性也得到了保留。

9 本作不愧是被称为"起爆剂"的一作，在各个方面都有着爆炸性地改进与提升，改良后的角色特技成长系统非常体贴，HEX制的战斗系统有着很强的战略性，GOODS的不固定化也使得谜题的解法更加多样化，更加耐玩。可贵的是，在颠覆传统的同时，本作还保持了系列一贯的浪漫冒险风格，不管是人物刻画还是剧情设定都相当出色，绝对是系列中的又一经典之作！

8 颇受好评的《狂野历险》系列第四作，剧情方面保持了一贯的浪漫风格，角色性格刻画也比较鲜明。不过剧情流程和静态画面对白的方式比较缺乏感染力，令人遗憾。配乐不是说不好听，但是有些时候总觉得跟场景和气氛不太配合。游戏本身来讲无疑是非常好玩的，战斗系统很值得研究，谜题也很有意思，在此向大家重点推荐！

8 作为SCE的狂野系列作品的第4代，本作再一次以清新话说的游戏世界观征服了无数玩家的心。在游戏中自然界的场景清心可人，3D世界的表现更是完美再现了自然界的奇妙景观。同时游戏支持沿用前代《Alter Code：F》的存档，想必也是拥有3代玩家的福音吧。并且6边形的战斗系统也是本作的革新之处。

8 众家翘首以待的狂野历险，终于闪亮登场了。虽然没有了以前招牌式的片头动画，但游戏中给人的感官刺激，仍旧不愧为SCE招牌RPG的美誉。画面风格清新靓丽，人物表情活泼生动，音乐音效悦耳动听，战斗系统风格独特。其实本作更为强调的是在地图画面时的动作性，跳跃、滑行、攀爬等动作的加入，大大加强了游戏的解谜要素，让玩家在大量行进过程中，也不会感到枯燥乏味。



SPIKE OUT 街头快打

スパイクアウト バトルストリート

XB	SEGA
	清版动作
DVD-ROM	2005年3月24日
日版	——
1~4人	15岁以上

时隔7年后SPIKE OUT终于驾临家用机！其超级棒的手感完全没有丝毫变化，强烈推荐给所有拥有XB的玩家！本期评分最高奖得主，鼓掌！

8 本作可谓是世嘉风格的完美体现，硬派、热血！游戏中的地图十分广阔，玩家可以活动的空间很大，而且可以通过XBOX LIVE同多玩家进行交流，即使是四人连线进行游戏也不会在地图中迷失。作为一款动作游戏，本作的打击感觉相当出色，那种将实战之敌一一摆平的爽快感是让人陶醉其中的最大原因，此外通过网络下载道具的设定也是游戏的亮点之一。

8 曾经在街机上体验过原作魅力的玩家也许仍然沉浸在它当年带给我们的快乐之中，而不愿意承认它现在已经落伍的事实。在动作捕捉技术普遍应用的今天，本游戏中角色的举手投足实在显得颇为笨拙，游戏系统和关卡设置也与当前的主流脱节。"硬派"精神虽然仍在，但是还有多少人能够体会呢？分屏游戏也使得爽快感大打折扣，有条件的话还是上网玩吧。

10 作为1998年世嘉登陆街机的作品，Spikeout已经历经7年的时间了。当时本作宣称移植DC时的那份冲动还记忆犹新。在3月24号终于登陆微软的XBOX平台了，作为一款移植街机的家用机游戏，在关卡的设置以及人物的设定方面改动还是比较大的。无论如何本作是铁杆SEGA饭斯或者喜欢热血格斗的玩家不可多得的佳作。

9 久违的清版类动作游戏，暴烈硬派风格被XBOX强劲的机能诠释得非常到位。人物跑动时的动作略微显得有些生硬，但打斗起来的力度感却是力道十足。尤其是女性角色XX，一套酷似街霸的打斗技巧，绝对令玩家爽到大呼过瘾。如果有机会能体验一下多人联机，相信更加能够完美体现街机移植的豪爽魅力。



合金弹头4

METAL SLUG4

XB	SNK PLAYMORE
	动作射击
DVD-ROM	2005年2月24日
日版	——
1~2人	15岁以上

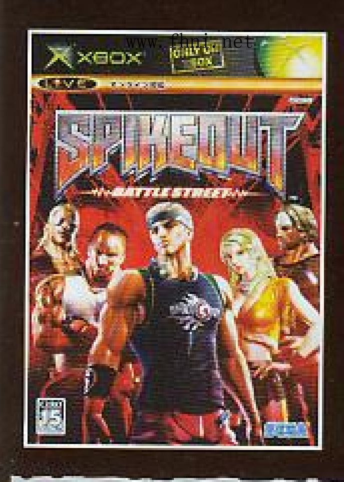
相信没必要介绍了，大家不会不熟悉这款作品的。虽然不是很新，但品质依然不错，更对应了XBOX的网络机能，推荐给有XBOX的朋友。

9 在2D横版射击游戏日渐衰退的现在，合金弹头系列依然保持着极高的人气，这也是与该系列的独特风格与高素质的游戏水准分不开的。这次的XBOX版"合金弹头4"凭借着主机的高超机能，完美地再现了街机版的画面与手感，保留了原作轻松搞笑的风格，会让玩家们再次投入到"合金弹头"的世界中来，是XBOX上少有的横版射击佳作。

7 《合金弹头》一代一代的出，然后又一代一代的移植，不过最初那种让人"眼前一亮"的感觉却不复存在了。虽然每一代都有一些小的变化，不过从总的创意上来讲一直缺乏突破。以这个版本来讲，制作得还是比较精致的。游戏画面保持了街机那种干净明快的感觉，手感也属上等，算是XBOX平台上横板射击类游戏的佳作了。

6 SNK PLAYMORE的冷饭竟然也炒到了XBOX这个不太受中国玩家关注的平台上来了，虽然在很久以前已经在家中体验过XB上模拟器版本的MS4了，但是最近听到中国XX公司要代理XB行货并且要将XBLive引进国门的时候，我还是为之一振的，能在家里通过live与好友一起游戏的日子大概就近在咫尺了吧？言归正传，本作通关后可随意选择任务，最大的亮点莫过于XboxLive的对应，足不出户就能与别人一起作战。

7 经典动作系列，雅俗共赏极妙。毋庸置疑合金弹头系列对SNK的重要性，传统的横版过关游戏，被其处理得妙趣横生，甚至成为旗下可以与拳皇系列并驾齐驱的超级王牌。但是已经有不少玩家开始抱怨在合金弹头三之后，SNK便无甚新意。希望SNK在大量移植复刻的同时，也不要淡忘创新意识，期待下一作的合金弹头能令人眼前一亮。





对于作品没有必要做什么介绍，任何玩街机的人都不会对这个名字陌生。在时隔7年之后的再度出击，值得所有经过那个年代的人重新玩味。

XB	本刊译名：SPIKE OUT ~ 街头快打			
动作格斗	SEGA	2005.3.24	7140日元	支持网络对战
	DVD-ROM	日版	1-4人	15岁以上


第一次见到这个游戏的时候，很多人都管它叫“VF快打”。的确，像极了VF的那种打击力度感与清爽动作的完美结合，正是作品成功的最大原因。

操作系统

操作是这个游戏中最出彩的地方，同时其设定也是游戏中一个比较麻烦的地方，稍微有点让人感到意外。游戏初期提供了几种像初学者街机等操作方式，像以NORMAL设定为例子：

按键	功能
A	人物定位移动(SHIFT MOVE)
B	跳跃(J)
X	攻击(P)
Y	攻击(可蓄力)
白键	无用
L	人物定位移动
R	蓄力攻击(C)
J+P+C	特殊攻击(保险，消耗一个闪电道具)

像这样实际操作起来的话，如果没有摇杆，很多人的一些动作，比如跳跃攻击和特殊攻击（保险）等都很难发出，幸好游戏中尚有快捷键位的设定，建议大家在玩之前一定要先设好。说句实话，其实在玩之前真的没想到XB的手柄如此地不经考验，看来这种要求多按键一起作用的高精度动作游戏对操作器的要求还是很高的，建议有条件的话大家都找个摇杆，否则真是对不起这个游戏。

拳脚连续技

在连续技部分，本作对按键的操作要求非常高，下面介绍几个基本技巧，多多练习。



PX5：连续5段击，在过程中会有破绽，很容易遭到敌人的反击，这招也就是找感觉用。

PX3（2）·CX3：三（2）拳后连接蓄力攻击，很多角色的独特招数都是要这么发出来，从这里就能看出各角色的性格。

特别的攻击手段

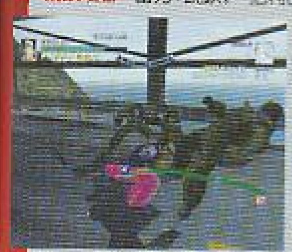
足払い　蓄力+攻击，先攻击敌人下段后再用上段打飞，可蓄。

★讲解：本招主要用于攻击敌人下段，有一定的范围，在被围攻时比较有效，在击中后可以立刻接P进行攻击。

追い討ち　攻击+跳跃，为跳跃后的下击，攻击力较强但连续性能差且不能蓄力。

★讲解：一般是用于将敌人直接打倒，且敌人刚落地时可以补一下攻击，但攻击力有限，还不能像VF一样2P点起后追打……扯远了。

跳跃攻击　蓄力+跳跃，一招将敌人挑空，之后可以用各种技巧进行浮空追打，可蓄。





★讲解：一般都是有两段攻击，部分角色只有一段。动作则多是VF里的招数，属性也差不多。一般都因被踢飞距离较远而无法追击，也可以在跑动中使用，以飞脚将敌人踢飞。此外，按住J+C之后角色直升大踢腿攻击，再按攻击则可补上一脚，一般属性是和VF里的下落K相同，但实际感觉在这个游戏里没什么用。



武器攻击　当地上有武器的时候按下+C+P则可将其捡起（这个动作说着简单但用手柄上的摇杆几乎是不可能完成的……），之后可以用P攻击，C+P还可将其扔出去。单手的小武器可以同时拿两个，大武器则只可拿一个，还会令移动速度降低。


↑这个中国小妹妹的招数和结城晶完全一样啊……莫非她姓晶？！

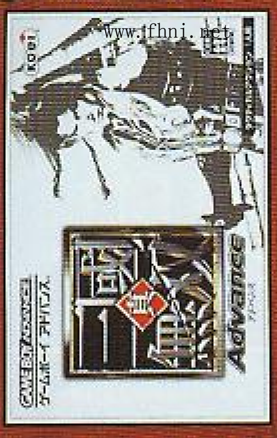
C键蓄力攻击　C键的蓄力攻击其实是作品中比较重要的一点，在实战中如果不能好好利用，破关的可能基本没有。蓄力分四段，C1是普通攻击，连续性能较强；C2是浮空技，比起P+C来打飞敌人的距离要短一点，相对比较好连招；C3是气绝攻击，除了部分BOSS之外吃了这招都会满脑袋冒星星，可以随便打，部分角色的C3还有一定的浮空性能，作为对空中敌人的追打也是不错的；C4是游戏中最强的攻击，有一定的格挡能力，能够将攻击范围直线上的敌人都打飞。其实在用P的普通技攻击过程中完全可以按住C蓄力，在一通P暴打之后松手放C就可形成连击，当然也有部分角色的性能会不大一样，区别使用技巧便可以了。



背投技　一般在连击中按C就可抓住敌人，之后可以连打P攻击，或用P+方向将之摔出。这里有个很重要的技巧，就是抓住敌人之后再按C可以换到敌人背后呈抓住敌人的形态，之后还可以摔人，要注意的是换抓的过程中角色是无敌的！在被围攻时也能轻松地赢得时间观察形势，然后再做攻击。在抓住敌人后还可以CPJ使用大摔，招式和VF的WOLF差不多……在多人游戏时，SPIKE父子互相抓后CPJ还可以用出威力极大的大范围攻击，在关键时刻完全可以保命。

游戏模式

游戏的主模式是描写SPIKE JR.的冒险，随着游戏的进程可取得的角色会随之增加，但只能1人进行，难度比较高。BATTLE STREET模式则是可单机4人游戏或是ONLINE游戏。这个模式很能看出SEGA的功底，同屏4人游戏且几乎不会出现拖慢：实在是太强了！而且难度可选，还可接关，几人一起合力游戏，完全可以克服游戏的高难度。所以说要真正享受本作的乐趣，还是要在这个模式里才行。而且ONLINE时队友使用的人物，在过一大关后全队人都可以使用，这样的话几人一起努力就可以完成全人物收集。看来本作的可玩度还真的是非常高，是XB玩家近期不能错过的大作。







本作虽然变为了Q版，但游戏的感觉却没有缩水，而且变得更富战略性，新增的系统也相当耐玩，可说是一款佳作。





三国豪杰转战GBA!再次上演无双猛将的传奇!

移动部分

游戏中的移动方式

本作中的移动方式改为了战棋型，在地图上有着很多的圆点，称为"移动点"，武将的移动就在这些点之间进行。未曾通过的移动点显示为红色，每次只可以移动一格，而曾经通过的移动点会由红色变为蓝色，只要道路上没有敌人就可以一次性前进两格，但是，当自己所在格之内有敌人存在的场合是无法进行移动的。移动到有敌人的点后会自动进入战斗，如果该点有两名或以上的敌人存在的话，则要选择战斗的对象。



探索

如果不移动光标选择目的地，而是直接在自己所在点按A键确定的话，就会进入探索模式，在此模式下不会遇敌，还可以找到包子等回复道具，但要注意，探索模式也是有时间限制的。

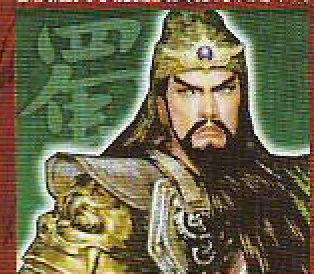


中途记录

与系列作品一样，玩家在移动模式下可以随时进行中途记录，并可以多次读取，不过此记录会在玩家过关存档或是开启其他模式进行游戏时自动消失。

武器变更

在游戏中，玩家会获得很多种武器，与之前作品必须过关才能更换武器的设定不同，本作在移动模式下可以随时更换武器，只要呼出菜单后选择"战斗情报"--"武器情报"--"武器更换"就可以更换更强的武器来进行战斗了。



战斗部分



战斗画面

在左上角会显示KO．COUNT的字样，底下的数字分别表示会在此区域出现的敌人总数与已经干掉的敌人数量，只有将所有敌人打倒才能通过该区域。在屏幕左下角的是玩家武将的体力槽与无双槽，右下角则是本作所特有的"能力装着槽"，右上方为时间显示，在白色时间之内获胜为"压胜"，白色时间减完后时间显示变为红色，此状态下全灭敌人为"胜利"，而当红色时间也消耗完，数字变为0后，评价就会是最差的"辛胜"，根据玩家在战场上所获得的评价不同，战斗的展开也会发生一些变化，还会影响某些事件的发生，在"压胜"的场合，玩家可以得到多行动一次的奖励，体力值也会有少许回复，"胜利"的场合不会产生任何影响，而"辛胜"的话，则会减少一次行动机会，相当的不利。

战斗脱离

在战斗中，如果玩家走到战斗区域的边缘的话，就会出现EXIT字样，如果这时依然向着边缘移动，则会脱离战场，结束这场战斗，脱离战场之后，玩家武将会得到少许的体力回复，并回到之前所在的点，等待下一轮行动，注意，在脱离之前的击破数全部都会归零，且有些战场是无法脱离的。

属性效果

所谓属性，是附着在武器上的特殊效果，可以在CHARGE攻击时发生各种追加效果，共分为炎、雷、冰、斩、烈、毒6种，炎属性为无视防御的火焰伤害，雷属性为广范围的雷电攻击，冰属性为一定时间内限制敌人行动，斩属性为一定几率发动即死攻击，烈属性是给予防御中的敌人伤害，毒属性则可用猛毒令敌人受伤。

能力装着

能力装着是本作的核心新系统，下面就来为大家着重介绍一下，能力装着槽的外围是武将的六项特殊能力，中间部分为能量槽，在战斗部分，每打倒一名敌兵，能力装着的能量槽就会上涨一点，当此槽蓄满之后，周围的能力标志就会闪烁，能量槽则会归0，这就是该项能力获得提升的标志，在这时按下R键的话，玩家武将就会拥有相应的能力，而如果不发动能力继续积攒能量槽直至再次蓄满的话，下一项能力也会闪亮，启动顺序为从上方能力开始的顺时针方向。注意在战场上有一种白色的特殊敌兵，打倒他们可以直接获得能力点数，此外，在能力提升中的武将如果受到敌人的连续攻击、弓箭攻击或是CHARGE攻击之后，会被打消能力效果，但若在被击飞时及时地按下L键受身的话，是可以避免被打消能力效果的，可提升力量的能力共有6种，分别为勇猛、神速、突击、气绝、连击、范围，其效果如下：

勇猛：引发出武器的特殊效果，例如攻击力上升、追加效果等，武器不同，引发的内容也不同，此外，在勇猛能力状态下变更武器的话，勇猛提升的能力会消失。

神速：提升武将的移动速度，不易被围攻。

突击、气绝、连击、范围：全部都是与CHARGE攻击相关的技能，可以提升CHARGE攻击的威力与效果。

熟练度系统

本作中的武将不只能使用一种武器，而是每个人都可以使用三种类的武器，而且每种武器都有着熟练度的设定，如果熟练度不够高的话，是无法装备强力武器的，在武将提升等级时，各武器的熟练度会随之一同提升，但具体的提升量则由升级期间玩家武将使用该武器的时间长短来决定。

基本操作

键位	移动部分	战斗部分
十字键	选择移动目标	移动，输入两次为冲刺
A键	确定移动目标／调查部队情报	CHARGE攻击
B键	取消	通常攻击
L键	战场的迷你地图ON／OFF	防御，与A键同按为无双
R键	部队情报切换	使用特殊能力
START键	呼出菜单	暂停

□文责／龙马



ONE PIECE グラバト！RUSH GRAND BATTLE!

在日本众多的游戏厂商之中，BANDAI以擅长将热门动漫作品改编成游戏而闻名。海贼王这么好的题材当然不会放过了，加上本作，单是在PS2这台主机上就已经发售了众多的相关作品。



对战格斗

本刊译名:海贼王 伟大航路之争！冲刺

BANDAI	2005.3.17	7140日元	63K
DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄



"总有一天我会找到不输给这些人的伙伴，并找到世界第一的大财宝，我要成为海贼王！"相信看过海贼王的朋友对路飞的这句经典台词都能背下了吧！

和好朋友们一起对战！

在グランドバトル模式中玩家可以与电脑对战，当然最有意思的就是和好友一起对战。本作中登场角色数量非常之多，最新TV版动画中的敌方BOSS们也都会在游戏中亮相。不过虽然本作的游戏类型被定义为对战格斗类，但严格来说其操作设定更类似于一款动作游戏，而且比赛中双方召唤援护队员攻击后的场面更像是一款大乱斗——不过话说回来，厂商开发本作的目的其实也就在于此。

游戏中△键为跳，X为前攻击，○为对空攻击，□为投技，R1为防御。与其他格斗类游戏"摇杆加按键"来搓招的方式不同，本作中各种技巧是纯粹通过按键的组合来实现，下面为大家列出所有技巧的出招表：

技巧	出招
前段组合技	X→X，X→X→X，X→X→○，X+○→○
上段组合技	○→○，○→X，○→○→○，○→○→X
远距离攻击	R1+X，R1+○
特殊攻击	R1+X+○
空中攻击	△→X，△→○，△→X+○
投技	□，左摇杆+□
援护攻击	L1+□→□
グランドラッシュ	L1+X→?
奥义ラッシュ	L1+○→○→?

由于每名角色的能力不同，所以相应的其グランドラッシュ与奥义ラッシュ两招的出招方法也有所区别，表中的"?"号就是各角色专门的按键。另外，奥义ラッシュ的出招根据角色的不同也有可能并非全奥义，而只是始动技而已，是可以在发出之后再接着连的。援护攻击与グランドラッシュ的发动条件为攒满一颗"豆"，奥义则需要攒满两颗。



↑发动奥义时会有华丽的特写镜头出现。

刚才已经说过了，本作并非是一款纯粹的动作游戏，所以在场景的设计上也加入了许多要素。比如宝箱、陷阱以及非战斗NPC等等。宝箱中打出的各种水果可以回复少许体力，金色的剑可提升攻击力（但此时无法按R1防御），蓝色的靴子可提升速度；其他包括龙卷风可跳高、树可举起来发射子弹、被马蜂蛰会造成混乱、被闪电击中会造成麻痹以及牛的冲撞等等，将这些环境要素灵活运用的话不但会使战斗更加容易，更会使得游戏乐趣大幅提升。

再现路飞海贼团的经典场面

游戏中的イベントバトル相当于简化版的剧情模式，在该模式下玩家一开始需要从路飞海贼团的诸多极具特色的伙伴之中选择一名完成连续五场的战斗。在这些战斗之中会有许多原著中的经典场面出现，此外，最后一场的BOSS战也都是漫画中最动人心弦的大战。在第三场战斗完之后还会穿插一个打箱子的小游戏，玩家需要在规定时间之内将150个箱子全部打碎，还可以根据完成时间进行排名。每完成一名角色的イベントバトル就会在该模式下追加新的登场角色以及卡片和动画等隐藏要素，部分角色的登场条件与选择难度有关。

目标——海贼&决斗双冠王！

デービーバックファイト模式是从路飞海贼团的船员中选出三名组成团队和对手进行连续三场比赛，获胜两场者可取得最终比赛的胜利。比赛的项目包括抢道具、划船、投球（树）比赛等各种小游戏以及最后的格斗战。最后一场的生死格斗中对手是有两条血槽的，所以不要看见其第一条血槽快见底就得意忘形。获胜之后可以收集到隐藏要素，甚至包括即将在TV版动画中上映的一些情节，海贼王迷们绝对不要错过哦！



↑经过连续数场的死斗，终于获得了"决斗王"的称号！还是相当有成就感的。

而グランドッアーズ模式则相当于龙珠中的天下第一武道大会，玩家可以最多选择16名选手（当然可供玩家控制的角色最多只有4名）进行分组淘汰赛，最后获胜的角色可以获得"决斗王"的称号。

隐藏要素收集

在"お宝"以及"カード"模式可以观看角色及其援护队员的相关资料、各角色独有的动画和目前已经收集到的卡片等等。下面列出本作中的一些主要隐藏要素的收集方法。

隐藏角色出现条件：

※EB为イベントバトル的缩写，さいきょう难度需要在EB模式中以むずかしい难度通关十次以上，所有角色统一用日文原名表示。

角色名	登场条件
スモーカー	将ルフィ的EB模式以任意难度通关
バギー	将ゾロ的EB模式以任意难度通关
クロ	将ウソップ的EB模式以任意难度通关
クリーク	将サンジ的EB模式以任意难度通关
アーロン	将ナミ的EB模式以任意难度通关
クロコダイル	将ロビン的EB模式以任意难度通关
ボン・クレー	将チョッパー的EB模式以任意难度通关
フォクシー	将以上角色全部打出后，再将チョッパー的EB模式以ふつう难度以上通关
青キジ	将以上角色全部打出后再将ルフィ和ロビン的EB模式以ふつう难度以上通关，而且必须让青キジ使出其完全最终奥义
エネル	1、卡片收集数量在100枚以上；2、在デービーバックファイト模式中得到其スペシャルヒント；3、在グランドッアーズ模式中获胜，并且当最后的对手是エネル的时候将其打倒。
シャンクス	将ルフィ的EB模式以さいきょう难度通关
ミホーク	将ゾロ的EB模式以さいきょう难度通关，并且先被ミホーク的奥义完全打中后失败，之后再选择CONTINUE并将其打倒

□文责/北斗



NBA STREET V3

你是谁？你可以是勒布朗·詹姆斯，也可以是凯文·加内特，还可以是姚明——你可以是任何一个你想做的人，或者你也可以是你自己。在NBA街头篮球的世界中，没有不可能的事情！！

PS2	本刊译名：NBA街头篮球V3			
体育竞技	EA SPORTS BIG	2005.2.8	49.99美元	305KB
	DVD-ROM	美版	1-8人	全年龄



EA在使用明星人物肖像权方面从来不会吝啬，本作当然也不例外，NBA新老明星一网打尽。看看这个奥尼尔，跟你熟悉的“大鲨鱼”有几分相似呢？

街头篮球狂飙再起，挑战无限精彩可能！

上一期我们介绍过《FIFA街头足球》，本游戏与它同属EA SPORTS BIG出品的“街头系列”，以火爆华丽的动作和超越现实的爽快感著称，在游戏模式上两者颇为相似。在本游戏中，同样可以创建自己的角色并且进行“街头争霸”，通过不断的比赛提升自己的能力并且赚取得分，给自己的角色、球队乃至球场增添更多个性化的装备和设施，最终向顶级NBA球队发起挑战。另外游戏中也有众多的隐藏要素可以开启，例如“NBA历史全明星队”，让你有机会与乔丹、巴克利乃至贾巴尔、欧文等人同场竞技！本游戏的系统与一般的体育竞技类游戏有所区别，初次接触的玩家可能不太适应，因此在这里向大家简单介绍一下。

按键	进攻侧功能	防守侧功能
左摇杆	人物移动	人物移动
右摇杆	TRICK	断球、盖帽
×键	传球	切换控制队员
○键	投篮、扣篮	——
△键	——	盖帽、篮板球
□键	随机TRICK	断球
L1/L2/R1/R2	TURBO	TURBO
R3	切换战术	切换战术







本期《电击收藏》影像收录



一次超级空中接力的过程，传球经过空中接力抓到的传递，最后由本方队员接下的的空中大灌篮！得到四分的同时还让对手倒扣一分。

比赛规则 My rules

街头篮球的世界里没有裁判的哨声干扰比赛，只要将球投入对方的篮筐就是胜利！唯一保留下来的正式篮球规则是“24秒违例”，也就是控球方必须在24秒时间限制内投篮——这条规则是为了鼓励进攻，防止出现来回传球拖延时间的情况。

GAME ON(快捷比赛)模式使用的是默认规则：远投线以内投篮得1分，远投线以外投篮得2分，先得到21分者胜。在STREET CHANLLEGE（街头争霸）模式中每场比赛有不同的规则，开赛之前要注意看清。在PICK UP GAME（自选比赛）模式中则可以自己设置比赛规则，包括以下选项：

GAME MODE比赛方式：共有八种方式可选。如只有扣篮可以得分、首先使用GAME BREAKER的一方获胜等等。

PLAY TO目标得分：得分首先达到这个目标的一方获胜。

SPOT POINT HOME(AWAY)让分：使比赛以某一方领先的状态开始。HOME和AWAY分别指主队和客队。

SHOT CLOCK进攻时间限制：也就是我们上面提到的“24秒违例”，这里可以设置限制时间。

LONG RANGE VALUE远投分值：在远投线以外投篮的分值。

SHORT RANGE VALUE中投分值：在远投线以内投篮的分值。

DUNK VALUE扣篮分值：扣篮的分值。

系统解说 My style

当你控制球时，只要推动右摇杆就能做出各种令人瞠目结舌的TRICK（假动作、花样），八方向分别对应一个TRICK。L1、L2、R1、R2四个键是TURBO键，按住之后配合右摇杆还可以做出“TRICK加强版”。按住的TURBO键数量不同，所使用的TRICK也不同，因此一共可以做出4×8=32种TRICK来！TRICK的意义在于使屏幕上方得分栏旁边的GAME BREAKER槽增长。GAME BREAKER槽全满之后，就能使用“超级扣篮”，将对方一举击溃！在短时间内连续使用TRICK使能形成COMBO，使得GAME BREAKER槽成倍增长。如果能够顺利使用高等级COMBO的话，一次增加80%以上的GAME BREAKER槽都不成问题！使用TRICK动作会消耗气力，按住TURBO键的话会增大气力消耗量，如果气力槽为零就不能再使用TRICK了。



实战技巧 My power

首先来掌握几个小技巧：当你运球时，如果看到篮下有队友跳起，马上使用传球键就能形成空中接力扣篮。在对手投篮时按住L1+R1键再按盖帽键可以将对方的球直接拿下。按住L1+R1然后按传球键的话可以把球扔向对手进行挑衅，按住L1+L2+R1+R2然后按投篮键可以使用“打板扣篮”。

最需要熟练掌握的当然还是TRICK动作。按住的TURBO键越多，使用的TRICK动作就越高级（或者说更花哨），当然对带球队员的技术要求也越高！一般要用运球能力高的后卫队员。如果你让中锋去勉为其难地使用第四级TRICK的话，就算没有防守队员干扰他都会自己摔倒，冏冏。

当GAME BREAKER槽满时，按住L1+R1并按投篮键，就可以使用超级扣篮了。超级扣篮可以得到2分，并且使对方扣掉1分——这还不算完！在超级扣篮的过程中，在空中继续使用TRICK，就能持续增加分值（同样可以按住TURBO键提升等级）。看好时机按传球键把球传给下一个队员，让三个队员来一次“超级空中接力”，最多可以得到4分！这样相当于一下就与对手拉开了5分的分差，堪称必杀技。





↑“姚鲨”对决，猜猜谁能取胜？



↑违背物理常识的扣篮动作，够酷！

□文责/符菜





ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING



本刊译名：激情职业赛车			
KONAMI	2005.3.17	7329日元	480KB
DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄



"激情职业赛车"的操作感还是相当不错的，感觉上和GT赛车较为相似，本游戏并不支持十字键控制，除手柄上的模拟摇杆，方向盘才是最好的选择！

游戏特色

■游戏搭载独特的VGS系统（VISUAL GRAVITY SYSTEM），它是一个将车辆行驶过程中所受重力变化情况以具体视觉化形式表现出来的用户界面。
■游戏中收录纽堡林、筑波CURCUIT等50多条真实赛道。
■游戏里收录来自50个厂商的超过200部各式车辆，新车老车一网打尽！
■在游戏中，玩家可以对影响车辆性能的300个参数进行细致的调整，让爱车充分展现出赛手自身的个性。
■ENTHUSIA LIFE模式，本作中按日程进行比赛，以夺得综合排名第一为目标的主要游戏模式。特殊的ODDS、RANKING POINT、SKILL POINT等全新概念的导入，让游戏整体具有更高的战略性。
■DRIVING REVOLUTION模式（DR模式）。内容丰富多样，在这里玩家可以一步一步修炼自己的驾驶技术。
■玩家可以方便地保存车辆信息、比赛信息以及REPLAY动画。
■形式丰富多样的双人对战模式。

名词解说



RANKING POINT

可以简单地把它理解成为是RPG游戏中的经验值。随着玩家不断地参加并完成比赛，这所谓的"RANKING POINT"就会慢慢增加。比赛中表现越好，得到的RANKING PONT也就越多。

RANKING

参加比赛并取得较好名次获得"RANKING POINT"后，系统就会根据各车的点数进行排名。我们的目标是努力争取获得总排名冠军！

SKILL LEVEL

完成比赛后取得"SKILL POINT"，积攒到一定程度，玩家的SKILL LEVEL就会上升。如果在比赛过程中表现出色的话（如没有发生碰撞或完美通过弯道等），就可得到更多的SKILL POINT，从而更快地提升SKILL等级。

DRIVER HP

在比赛中驶出赛道或发生碰撞事故，玩家的"DRIVING HP"就会不断减少。当HP减少至0时，将无法参加下一周的比赛。当玩家SKILL LEVEL提升后，DRIVER HP的最大值以及回复值都会相应有所增加。

TUNING LEVEL

"TUNING LEVEL"是车辆自身的一项属性，它会随着玩家不断取得的"SKILL POINT"而慢慢提升。经常驾驶的车辆，会随着TUNING LEVEL的增加而更加适于驾驶。

V.G.S.

全称VISUAL GRAVITY SYSTEM，直接翻译成中文是"视觉重力系统"。顾名思义，VGS系统通过具像的手法将赛车在行驶过程中所受重力的变化情况表现出来。其实在GT赛车4中已经有相类似的东西出现，但KONAMI这一次将它制作的更加细致。位于画面中间下方我们可以看到一个简易车辆示意图，中间的黄点则表示车辆的重心，通过它我们就可以很直观地了解在各种行驶状态下车体重力的变化情况。此外，关于四个轮胎的信息在示意图中也有相应的表示。



界面解说

"激情职业赛车"的基本界面较为普通，除了车辆MODEL之外，还有一些关于该车的基本数据，与其他赛车游戏相比并没有太多特殊的地方。



❶汽车厂商 ❷车辆模型 ❸车辆LOGO ❹目前所选定赛道 ❺车辆所属等级 ❻车辆驱动方式 ❼SPEC：车辆性能简要说明。从上至下显示的依次是车辆驱动方式、总排气量、进气方式、最高出力/回转数、最大扭距/回转数、车辆重量 ❽SEGMENT：在"激情职业赛车"中，所有赛车总共被划分为8种类型，但这一分类与车子的行驶能力没有关系 ❾ASSIST：TGS牵引控制系统、ESC防滑机能状态 ❿进行车辆选择，游戏初始状态下共有12部车子可供选择 ⓫目前选中车辆/总车辆数目

和其他赛车游戏相比，"激情职业赛车"的正式游戏界面中最为与众不同的地方就在于屏幕中下方那个醒目的VGS指示图标了。通过它，我们可以随时了解车辆在行使过程中的状况。VGS可谓是本作的一大亮点。





❶己车排名/参赛车辆总数 ❷目前圈次/比赛总圈数 ❸赛道缩略示意图（红色箭头为己车，黄色箭头为对手车）❹单圈行驶最好成绩 ❺各圈行驶成绩 ❻自车 ❼视觉重力系统（VGS系统）❽车辆仪表 ❾后视镜

□文责/布塔

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 4.1～4.15

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。



三国志V

官方原名：三国志V

模拟战略

PSP	KOEI	2005.4.1	5040日元
UMD	日版	1人	全年龄

群雄逐鹿的乱世，由我来终结！







“三国志”系列是光荣公司最著名的游戏系列之一，虽然至今已经出到了10代，但之前的经典作品同样不容错过！现在，在PSP上就推出了“三国志V”的复刻版，各位玩家可要注意了。本作中会有500名以上的武将登场，他们的能力值都不是固定的，可以通过获得经验值来提升能力或是修得特殊能力。此外，根据玩家武将在战场上获得的“勇名”，还会提升其“将军地位”与“最大士兵数”，将自己喜欢的武将培养成天下无敌吧！游戏中设定了“鱼鳞”、“鹤翼”、“长蛇”等12种著名的阵型，每个阵型都有着特自的效果，对应形势灵活应用将会对战斗起到极大的影响。在战略面上，玩家的英雄的“名声”高低将会直接影响到一回合内可以执行的指令回数，是十分重要的数据，因此不能一味地穷兵黩武，达成“评定”的各种目标来提升名声也是很重要的。



遥远的时空中 彩绘手箱

官方原名：遥かなる时空の中で～彩绘手箱～

恋爱模拟

PSP	KOEI	2005.4.1	7140日元
UMD	日版	1人	12岁以上

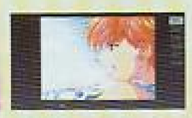
随身演绎的和风幻想恋爱故事！



本作将在4月1日与PS2版的“八叶抄”同时发售，你更关注哪一款呢？本作对应PSP的特有机能，有着宽大绚丽的画面表现，众多帅哥的华丽登场绝对会令众多女性玩家为之倾倒。与正统的续作“八叶抄”不同，本作中收录了很多有趣的迷你游戏，“五行连段”就是其中之一，这是一个方块类的小游戏，玩家要在各种灵石落下之前将它们消去，对应玩家在此游戏中的表现，带来一起进行游戏的“八叶”还会做出相应的评价，很可能会影响到好感度的升降，各位女性玩家可要好好修炼一下迷你游戏的功力了！此外，游戏中收录的画集与BGM集也会令系列的FANS为之激动。由于叫做“彩绘手箱”，因此随游戏本体还会附送PSP专用的多功能携带包，可以将耳机、记忆棒与UMD一起放入其中，还有着专门用来保护液晶屏的隔层，有了它，即使带着PSP到处跑也不用担心会磨坏液晶屏啦。UMD中附带的OVA“遥远的时空中 紫阳花梦物语”更是物超所值！







遥远的时空中 八叶抄

官方原名：遥かなる时空の中で～八叶抄～

恋爱模拟

PS2	KOEI	2005.4.1	7140日元
DVD	日版	1人	12岁以上

遥远时空中的经典浪漫故事



和风幻想恋爱故事“遥远的时空中”在4月1日又将推出新作了！本作“八叶抄”的故事依然发生在日本古代的平安时代，玩家扮演的现代女高中生由于时空错乱而来到了这里，并遇到了称为“八叶”的八名美男子。在日常的接触中，女主角会慢慢看到“八叶”不为人知的内心世界，并与他们从陌生到熟识，最终陷入深深的热恋当中。游戏中不光有着以冒险方式进行的恋爱部分，还会有着与敌人作战的战斗部分。玩家与八叶都可以使用阴阳道的法术，并能通过契约召唤式神，一招一式都有着浓厚的大和风味。战斗中，受到平时所积累的亲密度与信赖值的影响，八叶会自动守护主人公或是在战斗中对其见死不救，因此平时的恋爱部分将会在很大程度上影响着玩家战斗的效率。本作的人物设定为大人气少女漫画家水野十子，她华丽细腻的笔触将会带领你进入一个充满浪漫与幻想的平安时代。



华丽和风物语

后院摔角2

封面待定

官方原名：バックヤードレスリング2

格斗对战	PS2	EIDOS	2005.4.7	6090日元
	DVD	日版	1-4人	15岁以上

今晚，你家后院，咱俩来比划一把！

本作是被称为“超过激摔跤游戏”的“后院摔跤”的续作，延续了前作的风格，必将会使众多摔跤游戏迷们再次热血沸腾！本作中的战斗全部为场外乱斗，且对战场景多为家庭的院子之类的场景，身边的桌椅板凳大钉耙都可以顺手抄起来当作凶器使用，会对对手造成极大的伤害，绝对刺激度满点。比起前作，本作在画面表现力上有着长足的进步，女性角色们显得更加妩媚性感，男性角色则威猛强壮，视觉冲击力大增。除了普通的连续攻击之外，每位角色还有着独有的强力必杀技，算上各种可以在隐藏任务中学会的技巧，玩家可以使用的格斗技巧共在120种以上！满足特定的条件之后，消耗一定量的气槽，玩家就可以使用出威力强大的超必杀技，有着一发逆转的效果。“死亡比赛的帝王”、日本的职业摔跤手伊东龙二也会在游戏中登场献技，在美国的后院里，这位日本摔跤明星还能吃得开吗？



巴尔德力量 EXE

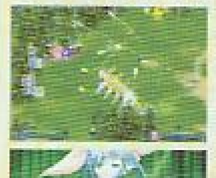


官方原名：バルドフォースエグゼ

冒险	PS2	ALCHEMIST	2005.4.7	7140日元
	DVD	日版	1人	18岁以上

在网络世界中搜寻罪恶，为亲友报仇！

本作的主人公在网络世界中操纵着人型机动兵器“修米克拉姆”进行活动，作为黑客而名声大振。但是，在黑客组织的最后最大的一次行动中，想要获得军方资料的主人公的人生产生了巨大的转折。在侵入军方网络的过程中，主人公与同伴被卷入了军方与恐怖组织的战斗，并目击到了一名电子体幽灵少女。为了掩护主人公，他的朋友牺牲了生命。握着朋友留下的遗物，主人公心中燃烧起了复仇的火焰。本作分为冒险部分与战斗部分，在冒险部分中，主人公要与游戏中的众多角色进行对话，提升与女主角们的好感度，最终达成完美的结局。此外，本作中的角色之间的对话都是全程语音的。在战斗部分中，玩家要操纵着修米克拉姆与众多敌人作战，应用丰富多彩的武器装备与各种特殊动作来打倒不断涌来的敌兵。不仅如此，在完成游戏之后还可以出现全新的模式，还会追加PC版中所没有的全新CG。





华丽精美的CG



令人过目难忘

飞跃极限



官方原名：WIPEOUT PURE

赛车竞速	PSP	SCEI	2005.4.7	5040日元
	UMD	日版	1-2人	15岁以上

在风驰电掣中挑战速度的极限！

本作是之前在PS及PS2上推出过的“WIPEOUT”系列的最新作品，继承了系列一贯的炫丽科幻风格与高速流畅画面，有着超高的速度感与爽快感。本作与前作一样，以未来世界的反重力浮游赛车比赛为主题，玩家将操纵着充满未来感觉的超炫赛车穿梭于五光十色的反重力跑道，体验超越音速的极限飚车快感，以及攻击与被攻击的刺激对决。游戏中不仅可以用无可比拟的速度来超越对手，还能使用包括地雷、导弹等各种攻击性道具来妨碍对手的行进，要利用一切手段来获得最终的胜利！本作可以通过模拟摇杆进行精细操作，能通过摇杆来实现很多种特殊的动作，是对玩家手指灵活性的一大考验。此外，本作还对应PSP的无线网络联机对战功能，玩家之间的对战肯定会更加紧张刺激。凭借着PSP的强大机能与超高的画面表现能力，本作必将在掌机上掀起一阵极速风暴！



在反重力世界中飞驰

宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏



封面待定

官方原名：宇宙战舰ヤマト　二重银河の崩坏

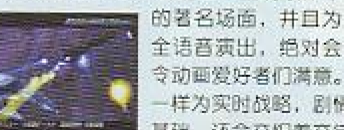
模拟战略	PS2	BANDAI	2005.4.7	7140日元
	DVD	日版	1人	全年龄

在无尽宇宙中的浪漫传奇，完结篇！

“宇宙战舰大和号”是由松本零士原著的漫画作品，后于70年代改编为电视卡通动画，在日本掀起一阵旋风，成为家喻户晓的知名作品。本次的“二重银河的崩坏”是BANDAI公司在PS2上推出的“宇宙战舰大和号”三部曲的完结篇，这三部游戏组成了“暗黑星团帝国”篇，前两作分别是“伊斯坎达尔的追忆”和“暗黑星团帝国的逆袭”。作为FANS向游戏，本作使用卡通渲染（Cell Shading）来刻画3D化人物角色，会以全新制作的动画来重现原作中的著名场面，并且为全语音演出，绝对会令动画爱好者们满意。本作的类型与之前的两部作品一样为实时战略，剧情以原作电影版“新的旅程”为基础，还会交织着交待初代作品的内容。游戏中除了操纵战舰进行战斗的战略模拟部分之外，还增加了操作原作中的人物进行战斗的白兵战模式，类似于动作射击游戏。在本作的初回限定版中会收录“宇宙战舰”的动画DVD，各位动画迷们可要注意了！

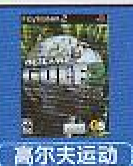










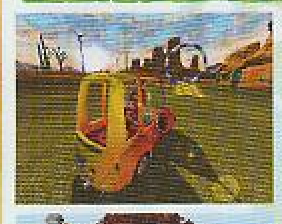


疯狂高尔夫2

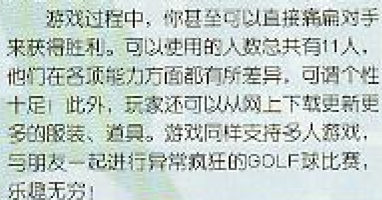
官方原名：Outlaw Golf 2

高尔夫运动				
	PS2	Globalstar	2005.4.7	49.99美元
	DVD	美版	1人	17岁以上

让你领教高雅运动的另一个层面！



提到高尔夫游戏，或许大家首先想到的就是“大众高尔夫”、“马里奥GOLF64”或者“泰格伍兹”系列等。不知你是否了解，还有一个叫做“疯狂高尔夫”的系列游戏，它会让你体验到一把完全不同寻常的GOLF运动！



该系列最新作“疯狂高尔夫2”即将于4月5日发售。这个最大的特点就是玩家可以完全无视正常GOLF比赛规则。

游戏过程中，你甚至可以直接痛扁对手来获得胜利。可以使用的人数总共有11人，他们在各项能力方面都有所差异，可谓个性十足！此外，玩家还可以从网上下载更新更多的服装、道具。游戏同样支持多人游戏，与朋友一起进行异常疯狂的GOLF球比赛，乐趣无穷！





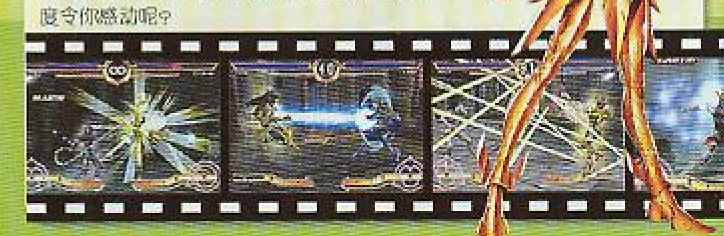
攻评 圣斗士星矢 圣域十二宫篇

官方原名：圣斗士星矢 圣域十二宫篇

格斗对战				
	PS2	BANDAI	2005.4.7	7140日元
	DVD	日版	1-2人	全年龄

打不死的小强参见！天马流星拳!!

“圣斗士星矢”你没有看过?出门左转，到国家航天局坐火箭直接到火星去吧！或者来玩一下这款“黄金十二宫篇”补习一下这款名作吧。本作的剧情取自于原作中最经典的“黄金十二宫”部分的剧情，玩家要操纵以星矢为首的青铜圣斗士五人组，以最后的教皇厅为目标前进，突破由黄金圣斗士守护的黄金十二宫，拯救被黄金箭射中的女神。本作分为杂兵战与黄金圣斗士对战的BOSS战部分，杂兵战类似于“三国无双”，敌人会不断地涌出，打倒其中的杂兵首领就会过关，尽量打倒更多的杂兵则会在过关后获得大量的奖励，可以用来强化圣衣或是必杀技。在到达黄金圣殿后，玩家就要与强大的黄金圣斗士展开对决，转换为3D对战类型，要不断地提升小宇宙，觉醒第七感才能战胜强敌。时隔多年，本作会否再度令你感动呢?





攻评 机动战士高达 一年战争

官方原名：机动战士ガンダム一年战争

动作				
	PS2	BANDAI	2005.4.7	7140日元
	DVD	日版	1-2人	全年龄

化身为白色恶魔中止这场战争！

又是一款“高达”题材的游戏，而且厂商还自信满满地提出了“能卖100万的作品”的口号，那么这款作品究竟有什么魅力呢?在游戏即将发售之时，让我们来看一看吧。首先，本作有着丰富的战斗模式，地面战斗的魅力在于丰富多彩的地形影响，在山岳、海洋以及平原的战斗感觉将会截然不同。宇宙战中则将会完美地体现那种无重力感觉，360度的战斗将会使你感到十分刺激。新增的炮击战模式是之前的高达游戏中前所未见的全新游戏形式，玩家们扮演的不再是机动战士的驾驶员，而是战舰的炮手，用强力的舰炮击破敌人的攻势吧！本作将会重现原作TV版中的众多经典战斗场面，从最初的SIDE7、LUNA2到后期的索罗门、阿巴雅克都会在游戏中得以完美再现，看过原作的玩家们肯定会感动不已。由于与NAMCO合作开发，本作采用了“皇牌空战5”的部分引擎，相信会有着不俗的素质。



职业棒球SPIRITS2

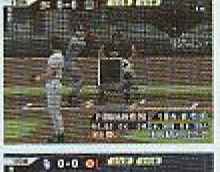
官方原名：プロ野球スピリッツ2

棒球运动				
	PS2	KONAMI	2005.4.7	7140日元
	DVD	日版	1-2人	全年龄

在棒球场上创造出不败的神话吧！

棒球是一项非常有趣的运动，虽然在我国没有太大的影响力，但在日本与美国却有着无比的人气。这款“职业棒球”是以日本的职业联赛为基础制作的写实型棒球游戏，收录了日本职棒的全部12支球队528名选手，包括了最新加入职棒联盟的3支队伍，众多选手的资料也是取自于2005年的联赛数据。与前作相比，本作的游戏方式更加丰富，可以选择的游戏模式多达9种，既可以作为一届球员来参加比赛，也可以化身为球队的老板来引导球队走向胜利，还可以通过设定来制作出原创的球员，多彩的游戏模式绝对会令玩家们满意。游戏中的操作也相当细腻，作为投手可以对球的力量、变化量以及变化方式等进行细微的控制，打者也可以通过观察投手的得意区域来判断球路，使得比赛更有战略性。本作对应杜比2系统，5.1声道的音响效果极有临场感，再配上电视台的专业人员的解说，令人仿佛置身于球场上一般。

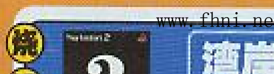












前评

封面待定

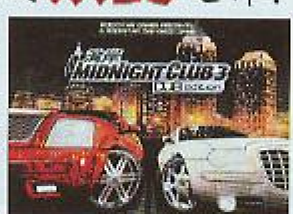
湾岸 午夜俱乐部3

官方原名：湾岸 Midnight Club 3

赛车竞速	PS2	Rockstar Games	2005.4.12	49.99美元
	DVD	美版	1人	审查中

GTA之父Rockstar的从良之作！

湾岸午夜俱乐部(湾岸 Midnight Club)是由Rockstar公司(大名鼎鼎的GTA的制作公司)推出的一款"开放式"赛车竞速游戏。目前有着极高人气的"极品飞车 地下狂飙"就在一定程度上借鉴了它的创意。



05年4月12日，"湾岸 午夜俱乐部3"即将正式发售。新作的玩法与前两作基本一致，玩家将要扮演一名地下赛车手，在广阔的场景中寻找对手进行比赛。与其他赛车游戏不同的是，在"湾岸午夜俱乐部"中的比赛规则十分自由，不论你采用何种手段，抄近道也好，用奸耍诈也罢，只要能够最先到达终点就OK(GTA"阴魂不散"啊)。在3代中，地图面积更加广阔，玩家可驾驶车辆种类也更加丰富。画面表现方面，午夜街市上绚丽的霓虹灯，掩映一片流光异彩。加上包括动态模糊、环境贴图反射、即时反光投影等技术的支持，绝对能给玩家带来非同凡响的视觉享受！利用主机的联网功能，还可以和身在异处的其他玩家进行对战，使游戏的乐趣得到进一步拓展！





攻评

封面待定

脱狱潜龙2 地狱的代价

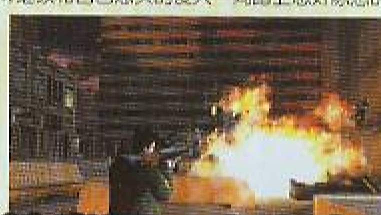
官方原名：Dead To Rights 2 Hell to Pay

动作	PS2	NAMCO	2005.4.12	49.99美元
	DVD	美版	1人	17岁以上

打击邪恶势力，维护安定秩序!!

由NAMCO美国公司制作的脱狱潜龙(Dead to Rights)是一款动作射击游戏，玩家扮演警官Jack Slate，和爱犬K-9一起向黑暗罪恶势力发出挑战，展开复仇计划。游戏风格火爆，同时还有类似于"马克斯 佩恩"中的"子弹时间系统"(Bullet Time System)，看上去酷劲十足。

如今该游戏的续作"脱狱潜龙2 地狱的代价"即将在4月12日发售。在2代中，玩家仍将扮演警官Jack，继续和自己忠实的爱犬一同踏上惩奸除恶的危险旅程。新作中在武器道具的种类上得到丰富，并且还加入了全新的街机模式，使得游戏乐趣大增。激烈的战斗系统得以保留，玩家将再次体会到"子弹时间系统"带来的刺激感受。



正义的铁拳再一次出击！



攻评

翡翠帝国

官方原名：Jade Empire

动作角色扮演	XBOX	BioWare	2005.4.14	49.99美元
	DVD	美版	1人	审查中

多年磨一剑，东西方文化交融的巨作！

提到BioWare的大名，想必玩家们一定不会陌生。来自加拿大的BioWare曾制作过多款优秀的美式风格的角色扮演类游戏，如博德之门系列、无冬之夜系列等。在之后不久的4月14日，我们即将看到该公司为XBOX主机倾力打造的又一款动作角色扮演游戏——翡翠帝国(Jade Empire)。



与BioWare公司以往作品有着明显不同的是，这款翡翠帝国竟然是以中国古代文化作为背景。不论是玩家将要扮演的角色还是敌人、以及众多丰富的招式和各种道具，无处不散发着浓烈的东方气息(至少是西方人眼中的东方文化)。凭借BioWare多年制作游戏的经验，这款已经孕育了多年的翡翠帝国确实具有极高的素质，多个不同风格的角色、多达30种以上的格斗技能、行色各异的鬼怪以及开阔宏大的场景，相信这一切一切都不会让对它期待已久的玩家失望！4月14日，让我们一起投入翡翠帝国的世界！





冷冬

官方原名：Cold Winter

第一人称射击	PS2	VU Games	2005.4.14	49.99美元
	DVD	美版	1人	17岁以上

18禁FPS游戏?18禁FPS游戏!

"冷冬"是一款间谍题材的FPS游戏，其最大的一个卖点就是"暴力"。作品中充斥着暴力血腥场面，想想对着敌人一阵扫射之后，满地尸体，之后再补上一颗手榴弹，血肉横飞、惨不忍睹……难怪这款"冷冬"在公布之初就被定义为18禁游戏。

除了"暴力"因素之外，"冷冬"在其他方面的表现同样可圈可点。游戏提供多人在线合作游戏模式，最多可以支持八人同时在线进行多达8种不同形式的游戏。音乐和音效方面，从人物对话到配乐，都与游戏情节结合得非常好，此外各种音效也颇具震撼力。

"冷冬"不同于其他FPS游戏的地方在于，作品中融合了许多不同风格的元素，除了基本的射击之外，冒险、迷宫及解谜等游戏元素的加入让整个作品的内容以及玩法都更为丰富。"冷冬"将于4月14日发售，喜欢FPS类作品的玩家可以上手一试。





总览四、五、六月 尽显90天的精彩

春夏精品游戏直击

（2005.4.1-6.30）

游戏新作发售表中的作品是不是太多了？游戏数量众多可是不知道哪款适合自己？作为玩家我们都有这个烦恼，可是作为电软的小编，我们就有责任为大家解决这个问题。

总体看来，在未来的这段时间里知名的游戏续作不多，有一个原因就是许多大作在最近推出之后就纷纷宣布要将续作直接搬上下一代游戏主机，因而大数好游戏在目前的主机上基本上以经算是画上了句号。PS2的游戏依旧是数量最多，其中多为开创源头的新作，如CAPCOM的恐怖大作《狂乱》和BANDAI的《圣斗士星矢》还有风格独特的《杀手7》等。NGC和XBOX上也有两款超大作《火炎纹章》和恐怖FPS《DOOM3》！其余的也就没有太多看头了，值得玩家期待的屈指可数。相比之下，掌机方面的作品要稍微好一些，NDS和PSP都有些不错的游戏出来为游戏淡季撑一下门面。闲话少说，下面开始这次的内容吧。

注有◯标志的游戏在本期《电击收藏》中的“最新作春夏特辑”里面收录有相关影像资料，敬请关注。

游戏推介列表

PS2	
4月1日	遥远的时空中 八叶抄 & 限定版
4月7日	宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏
	机动战士高达 一年战争
	圣斗士星矢 圣域十二宫篇
4月12日	怒狱潜龙2
4月14日	天外魔境III
4月15日	合金弹头4、5合集
4月21日	狂乱
	浪漫沙迦—吟游之歌
	魔斯坦汀
4月28日	湾岸午夜俱乐部3 DUB
4月预定	东京巴士案内2
5月5日	星战前传3：西斯的复仇
5月26日	竞速战SLC1锦标赛
	重装机兵传说 沙尘之锁
	半熟英雄4—7人的半熟英雄
5月预定	少女义经传2
	NAMCO×CAPCOM
6月6日	荣誉勋章 欧陆战争
6月7日	杀手7
6月14日	FLATOUT
6月30日	影牢2黑暗幻影

PSP	
4月1日	三国志V
4月7日	彻底毁灭
4月19日	虹吸战士：梦想的阴影
4月21日	首都高BATTLE
5月3日	小死神
5月14日	密码兵器
6月15日	横行霸道PSP
2005年春预定	G1赛车4 便携版

XBOX	
4月3日	毁灭战士3
4月12日	翡翠帝国
5月3日	FORZA赛车

GC	
4月20日	火炎纹章 苍炎的轨迹
4月28日	家园

GBA	
4月21日	洛克人ZERO4

DS	
4月21日	任天狗
	火影忍者—最强忍者大集结3
4月28日	滚滚兔
5月1日	真·三国无双DS
5月23日	极品飞车 地下狂飙
5月26日	炸弹人DS
6月12日	蝙蝠侠前传
2005年春预定	超执刀
	SD高达G世纪DS

PSP 三国志5

三国志V

●KOEI ●5040日元 ●战略模拟

4/1

掌机上的乱世之争，三国风云笼罩PSP



《三国志》是目前众多游戏当中少有的长篇系列游戏，同时故事题材完全取自于中国东汉末年群雄割据的时代背景，每一作都只是在游戏系统上做文章，这不得不令人佩服其顽强的毅力：开个玩笑。

游戏亮点

经典游戏系列中的优秀作品，新要素、新主机会给玩家带来全新的感受。

推荐度 ★★★★★

《三国志5》无疑是该系列中最中规中矩的一作，也是口碑非常不错的一款游戏，因此这次PSP选择复刻这款游戏也算是情理之中，可谓是既保证了游戏质量同时又兼顾了怀旧的意义。当然，本作自然会加入一些掌机上原创的要素，比如重新制作的一些动画，新加入一些武将以及强化成长要素等。同时，PSP支持最多8人无线对战，这使游戏的战略不只是对付没有思维的电脑那样一成不变，与朋友们一起玩的感觉可是会更加费脑筋的，同时乐趣也将成倍增长。







↑虽说是复刻的《三国志5》，但是从画面上可以明显看出PSP版本是经过重新制作的，很多细节都发生了变化。

PS2 遥远的时空中 八叶抄&限定版

遥かなる时空の中で－八叶抄－ & プレミアムBOX

●KOEI ●7140日元 ●恋爱模拟

4/1

在时空尽头缠绵悱恻的爱情故事

现在玩游戏的女生越来越多了，因此女性向的游戏也变得更吃香了。“遥远的时空中”系列就是其中较有代表性的一个系列。本系列最早出现于PS时期，出自人气少女漫画家水野十子之手的角色们华美而又清新，对众多女性玩家有着无法抵御的强大杀伤力，因此一经推出就大获好评，并在不久之后推出了2代，同样获得了成功。本作“八叶抄”与之前的作品相比并没有太大的差别，依然是以游戏中的众多美男为最大卖点，虽然没有什么进步，但相信众多双眼闪烁着巨大桃心的女性玩家们根本就不会在意这一点吧？

游戏亮点

非常出色的人设，在女性向游戏中有着比较出众的游戏性。

推荐度 ★★★



↑女性向的游戏自然少不了女性向的角色，帅美是他们的特点。



XB 毁灭战士3
DOOM3

●ACTIVISION
●49.99美元
●第一人称射击

4/3

PC领域"神话"登陆家用主机

游戏亮点

引领业界潮流的技术先锋，绝对不可错过的FPS巨作。

推荐度 ★★★★★

DOOM——似乎不用我再说明什么了，对于玩家来说，这四个简单英文字母的组合可以用"如雷贯耳"来形容。本系列从诞生之日起，就一直代表着图像引擎领域最先进的技术力，引导并且推动着电脑硬件的发展，具有划时代的意义。虽然它的影响力更多地体现在PC GAME界，不过相信在TV GAME玩家中它的拥趸也绝对不在少数。

本作名为3代，但并不是2代剧情的延续，而是以1代故事主线为基础的重制版本。PC版已于2004年登场并且大受好评，不过其对电脑硬件极端苛刻的要求使得颇多玩家望而却步，毕竟不是人人都有底气为了一个游戏而掏出上万元升级电脑的。现在由ACTIVISION发行它的XBOX版本，使得大家终于有机会一睹"芳颜"了。厂商声称本游戏会最大限度的利用XBOX机能，尽力呈现给玩家不输于顶级电脑配置上的表现，不知他们是否说到做到呢？那就用你自己的眼睛来判断一下吧！



「让你怕到心跳不停乱跳！

PS2 宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏
宇宙战艦ヤマト 二重銀河の崩壊

●BANDAI
●7140日元
●战略模拟

4/7

经典传奇故事的完结之作！

游戏亮点

经典动漫作品改编，人物及剧情富有魅力。

推荐度 ★★★★

说起影响日本现代动漫世界的作品，就不能不提松本零士的这部"宇宙战舰大和号"，这部作品描写了充满未来科幻风格的宇宙中的战争，在当时可谓是影响了一代动漫人，至今仍有很多的狂热爱好者追随。只要有人喜欢，游戏厂商就不会放过商机，因此"宇宙战舰大和号"不仅在PS等主机上推出了多部作品，还在2004年10月开始推出了PS2版的"宇宙战舰三部曲"。本作是三部曲的完结篇，综合了前两部作品的所有优点，更新增了紧张刺激的白兵战模式，可以更加完美地再现原作中的一些著名场面，随游戏附赠的动画DVD也足以令FANS为之欢呼了。





PS2 浪漫沙加 吟游之歌
Romancing SaGa -Minstrel Song-

●SQUAREENIX
●7140日元
●角色扮演

4/7

自由、浪漫与冒险，令人心驰神往的游戏

游戏亮点

经典作品改编，超高自由度，史克威的金字招牌。

推荐度 ★★★★★

"浪漫沙加"系列是SQUARE公司的RPG超级大作之一，游戏的卖点在于其超高的自由度与充满浪漫气息的冒险故事。在超任时期，其名气与影响力决不在"最终幻想"之下，但随着次世代的来临，"浪漫沙加"系列势渐微弱，不过其游戏品质却一直保持着很高的水平。本作是以初代"浪漫沙加"为蓝本，经过重新制作的改头换面之作，不仅在画面与音乐方面有着质的飞跃，游戏的剧情与人物设定也进行了全新的演绎。究竟这款作品能否让曾经的经典之作再演辉煌呢？让我们拭目以待吧！



PS2 机动战士高达 一年战争
機動戦士ガンダム一年戦争

●BANDAI
●7140日元
●动作射击

4/7

一年的战争，永远的回忆！

游戏亮点

高达，这两个字已经说明了一切，再加上NAMCO的技术，我们还有什么怀疑游戏品质的理由呢？

推荐度 ★★★★

100万的游戏！BANDAI信心十足地打出的这句广告词，虽然可能或多或少地含有一些水分，但相信也是对游戏品质的一种保障。作为一家大公司，BANDAI毕竟不会轻易地砸自己的牌子，而且又有着NAMCO的强力技术支持，各位高达迷们不要犹豫啦，准备在4月7号这天出血吧！本作中的地形种类相当丰富，原作中的著名战斗场面都会得以再现，可以使用的机体也很多，绝对是高达迷们的最好选择。此外由于应用了"皇牌空战5"的技术，使得地图及机体的动作表现更加顺滑，操作手感相信也会很出色。



PS2 天外魔境III NAMIDA
天外魔境III NAMIDA

●HUDSON
●7140日元
●角色扮演

4/7

奇想天外的故事，神奇的魔界之旅！

游戏亮点

经典作品的续作，深邃的剧本与出色的人设。

推荐度 ★★★★

"天外魔境"系列是HUDSON公司的招牌RPG作品，如同游戏名称一样，游戏有着奇想天外的世界设定与出色的剧本以及优美的人设，主视点的战斗画面更是魄力十足，华丽的动画风格令人过目难忘。本作是"天外魔境"系列正统续作的第三部作品，在各方面都有着比较突出的进步与改革，最大的变化就在于战斗画面的进化，从原来的主视点2D风格变为了第三视点3D战斗，但失去了系列一贯的感觉这一点可能会令一些老玩家感到不满，但相信"天外"系列的超高品质还是会令玩家们满意的。

PS2 圣斗士星矢 圣域十二宫篇
圣斗士星矢 圣域十二宫篇

●BANDAI
●7140日元
●动作格斗

4/7

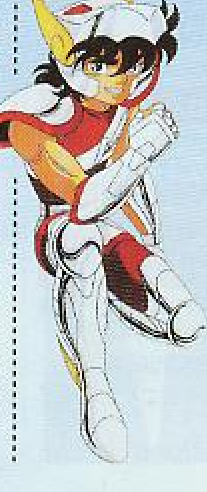
女神的圣斗士们再度降临

游戏亮点

经典动画的游戏作品，时隔10多年后的第三款家用机大作，怀旧意义很大。

推荐度 ★★★★★

本作的游戏开发计划从大约半年前就传出了消息，记得当时看到重新制作过的全3D开场动画时真的都有点激动了。完全同原作动画一样的开篇，一样的音乐，仿佛自己又回到了10多年前。相信和我差不多年龄的玩家都会有这种感觉。最早在家用机上见到这些神话般的英雄已经是FC时代了，没想到阔别了10多年后在PS2上又见到了这位老朋友！



本作是由开发了《龙珠Z》的Dimps负责制作，游戏内容是以最为经典的"圣域黄金十二宫"为主题，星矢、紫龙、瞬、冰河、一辉这五个青铜圣斗士，为了拯救被黄金箭射伤的雅典娜，前往黄金圣斗士所守卫的圣域十二宫，并最终打败教皇，挽回了雅典娜的生命。这个故事在当年播放动画片时就是第一个情节紧凑、剧情扣人心弦的部分，十二宫黄金圣斗士的形象也一直如同神一样存在于众多动画迷的心中。

该作官方定义的类型为"小宇宙对战"，也就是在游戏时要依靠累积小宇宙，才能使出各自的必杀绝技。但是它是否是纯粹的对战格斗游戏就不是很清楚了，估计跟传统格斗游戏相同的可能性不大，另外该作的乱斗模式中还会出现许多动画中的人物，相信游戏模式一定非常丰富。最后值得一提的是在游戏中还收录有"圣斗士星矢"的原作以及相关周边商品的资料介绍，绝对是Fans们必须收藏的好游戏！



PSP 彻底毁灭
Wipeout Pure

●SCE
●5040日元
●赛车竞速

4/7

疾速中的生存战斗开始了

一款看上去与“F-ZERO”系列作品有几分相似的竞速类游戏。借助PSP强劲的机能，本款作品在图像方面的表现非常出色。精致的赛车，漂亮的赛道，炫目的视觉效果，这些精彩流淌在掌中怎能不让人感到激动！除了速度感极强的流畅画面以及用到摇杆的精准操作，本款游戏同时也将支持无线联机对战功能。SONY还打算为游戏提供资料下载更新，预计每个月发布两条新赛道，一辆赛车以及部分新的背景音乐。

游戏亮点

绚丽的画面，爽快的游戏感受，方便使用的网络资料更新。

推荐度 ★★★★





PS2 脱狱潜龙2
Dead to Rights2: Hell to Pay

●NAMCO
●49.99美元
●动作冒险

4/12

为生存而战斗，为战斗而生存！

其实第三人称动作射击类型的游戏现在已经颇为泛滥了，而且这么多同类的游戏放在一起也很难看出什么特别新鲜的东西来。本游戏也是如此，厂家所宣传的“卖点”无非也就是那么几个：SLOW MOTION(也就是子弹事件[?])、潜入要素、可破坏场景中的物品、与AI智能的配合……都让人有似曾相识的感觉。尤其是对于亚洲玩家来讲，这种警匪、黑帮、猛男、枪战之类的题材也很难说能引起多大的兴趣。

不过话虽然这么讲，作为一家老牌动作厂商，NAMCO的实力还是可以让人比较放心的。即使是同样的材料，由不一样的厨师来烹饪，也能调出各种不同的味道来。此系列的初代获得的奖项就不少，更加让人对本作增加了一些期待。一般来说系列作品都有一个规律，就是第二代往往是最成熟也最具有进取精神的，不知道这次会不会应验呢？

游戏亮点

游戏手感值得期待，对剧情和人物的刻画也较为细腻。

推荐度 ★★★★



XB 翡翠帝国
JADE EMPIRE

●BIOWARE
●49.99美元
●角色扮演

4/12



美式RPG的代表作品！

在众多的游戏类型中，也许只有对于RPG的理解，亚洲玩家和欧美玩家的差异是最大的。亚洲玩家所熟悉的RPG，是“最终幻想”、“勇者斗恶龙”那样随着剧情按部就班发展的游戏，而欧美玩家眼中的RPG，则是在开放的世界中自由的扮演属于自己的角色。尽管近年来随着游戏地发展，东西方游戏文化有融合的趋势，但两者之间的分歧仍然存在。正因为这样，对于习惯了日式RPG的国内玩家来说，可能会有“XBOX上没有好RPG”的印象。其实XBOX上的优秀美式RPG绝对不在少数。BIOWARE是美式RPG的领头人，他们的《博得之门》系列可以说是“圣经”式的作品。而他们为XBOX所制作的《星球大战：旧共和国武士》也席卷了2003年的各大RPG奖项。

《翡翠帝国》是一个完全原创RPG作品，令中国玩家兴奋的是，本游戏中含有中国历史中所提炼出来的成分，甚至有对中国武术的反映。如同大多数的美式RPG一样，游戏中提供了数种不同类型的角色可供选择，每个角色的技能、成长度和其他方面的性能都有差别。在游戏中你的选择也将引导你走向不同的道路。

游戏亮点

美式RPG扛鼎之作，BIOWARE全力打造，中华历史背景更具吸引力。

推荐度 ★★★★★



PSP 虹吸战士：罗根的阴影
Syphon filter: shadow of Logan

●SCE
●——
●动作射击

4/19

PS时代名作的延续

《虹吸战士》最早是在PS平台上推出的，是一个科幻背景的动作射击游戏。初代《虹吸战士》在当时受到了玩家的好评，也跻身SCE自家出品的名作之一。然而它的成功是如此一纵即逝，之后在PS平台上的两部后续作品品质都不尽如人意，这个系列很快地就走上了下坡路，也逐渐被玩家们遗忘。到了2004年，SCE还是在PS2平台上推出了系列的第四作，不过仍然是反响平平。

其实按常理来讲，一个系列如此长时间没有起色，厂商一般都会选择把它彻底终结。不过也许是仍然怀念初代那短暂的成功，SCE还是发布了本作的PSP版本。如我们所知的那样，系列的前三作都是以探员罗根为主角，而在第四作则属于外传性质，主角由玩家自创。而从PSP版的标题就能看出，罗根又将重回大家的视线。那么本作能否再现当年的亮点呢？这就不得而知了。

游戏亮点

SCE的第一方作品，从PS时代延续下来的名作。

推荐度 ★★★



GC 火炎纹章 苍炎的轨迹
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

●任天堂
●6800日元
●战略模拟

4/20

火炎的传奇再来！震撼心灵的大作！

“火炎纹章”系列是开创战棋类模拟战略游戏之先河的王道游戏，其系列作品一直有着严谨的系统设定、悲壮感人的故事情节、华丽优雅的人物设定以及气势磅礴的配乐，无论从哪个方面来看都是第一流的作品。本作“苍炎之轨迹”是在GBA的三部曲吊足了玩家们胃口之后公布的“火纹”系列正统续作，也是在GC上的第一款“火纹”作品。本作的游戏画面变为了全3D模式，大幅加强了战斗中的特效，使得战斗场景更有魄力。至于剧情方面，有着“火纹”系列一贯的高品质保证，本作也将会是一部赚足玩家眼泪的作品，人物设定也相当出色。

游戏亮点

经典作品续作，质量的保证，令人深度投入的剧情，超越之前作品的大魄力战斗画面。

推荐度 ★★★★★

PS2 东京巴士案内2
東京バス案内2

●SUCCESS
●6279日元
●经营模拟

4月预定

体验当巴士司机的生活

DC上另类驾驶模拟游戏“东京巴士案内”的续作“东京巴士案内2”即将于4月21日发售。游戏的风格虽然十分轻松可爱，然而实际操作起来的难度却并不低。游戏中，玩家依然扮演一名普普通通的BUS司机，任务就是在遵守各种交通以及车辆运营规则的基础上，在规定的时间内通过多个车站，最终安全到达终点。新作中线路总数为18条，是一代中的两倍。这款游戏是相当值得期待的！

游戏亮点

前作的清新的风格得到延续，同时众多新加入的要素使得作品更加成熟。

推荐度 ★★★★



DS 任天狗
NINTENDOG

●任天堂 ●4800日元 ●育成模拟 4/21



最真实的电子宠物来啦

游戏亮点

电子宠物的空前进化，可选择的宠物数量众多，讨好GF的绝佳工具。

推荐度 ★★★★★

这绝对是目前最棒的宠物游戏，任天堂的NDS已经把宠物游戏能够发掘的要素全都用在这款游戏上了。这不由让人想起大约7、8年前电子宠物刚开始流行的那段时间，相比之下现在实在是进步太多了。什么喂食、洗澡、看病之类的操作现在真的可以亲自"动手"来完成，就连你说话它们也能听到，和它们一起玩游戏也不再是梦想。《任天狗》把电子宠物给做活了！

不过这次任天堂又犯了和《口袋妖怪》一样的毛病，那就是同时推出了三个版本！虽然每款游戏的内容都一样，但是其中收录的宠物却各不相同。每一个版本中都有5只小狗，三个版本中的15只都是完全不同的种类，虽然这样可以满足几乎所有人的喜好，但是一盘卡里真的就装不下？不就才15只狗吗？《马里奥64DS》中的3D角色形象比这三款游戏加起来还要多出数倍，不还是一样没有充分利用NDS卡带的容量！不过现在不是发牢骚的时候，必须承认的是《任天狗》的确具备非凡的吸引力，就算每个版本都是4800日元的高价，相信还是有大批玩家愿意去掏腰包的。





GBA 洛克人ZERO4
ロックマン ゼロ4

●CAPCOM ●4990日元 ●动作射击 4/21

最强暴走机器人猎人再度复活！

游戏亮点

剧情设定新颖深邃，游戏人物个性鲜明，画面表现力超强。

推荐度 ★★★★★

ZERO最初是在"洛克人X"系列中作为副主角出现的角色，但他强大的实力与酷极的外形为他赚足了人气，风头甚至超过了正统主角。因此，在GBA上，CAPCOM推出了以ZERO作为主角的"洛克人ZERO"系列并获得了很大的成功，至今已经出到了第四代。本作中增加了全新的"气候变化系统"，随着时间的流逝会出现"晴朗"、"雷雨"、"降雪"等气候，而难度也会随之改变。除了气候变化外，"ZERO 4"还有所谓的"武器夺取"系统，玩家可操纵着ZERO从敌人角色处夺取各种不同的武器，用以对付能力各异的BOSS。



DS 火影忍者 最强忍者大集结3 for DS
NARUTO−ナルト−最強忍者大結集3 for DS

●TOMY ●5040日元 ●动作演版 4/21

最强的忍者尽集结于此

游戏亮点

来自于动漫原著无敌的人气，风格独特的操作方式。

推荐度 ★★★☆

"NARUTO−ナルト−最强忍者大结集3 for DS"即将登陆NDS！这是一款风格较为纯正的横版卷轴动作游戏，作品充分利用到了NDS的主机硬件方面的特点，比如加入了使用触摸笔进行游戏的操作方式。使用触控笔在下方触控屏上输入特殊指令，就能进行结印并且发动忍术。其他方面，玩家可使用的角色除鸣人以外，还有佐助等己方的伙伴角色。剧情也与动漫原著相呼应，相信众多火影FANS一定能够满意。





PSP 首都高BATTLE
首都高BATTLE

●元气 ●5040日元 ●赛车竞速 4/21

驾驶自己的爱车制霸所有赛道

游戏亮点

家用机平台人气赛车游戏的掌机版，为玩家带来最接近于PS2版的游戏感受！

推荐度 ★★★★

家用机平台上具有很高人气的"首都高BATTLE"系列来到PSP！PSP版中保留传统经典的"SP对战"系统，并且加入全新的组队战模式。在这个模式中，玩家将作为某一车队中的一员，和其他队友一起在夜晚的首都高速路上与对手展开较量。最终的目的就是让自己的队伍达成全区域制霸！游戏中收录的道路有"环状线"、"湾岸线"、"深川线"、"横羽线"以及"台场线"等，全部场景取自真实。此外登场对手的总数会达到200名。





PS2 狂乱
DEMENTO

●CAPCOM ●6990日元 ●动作冒险 4/21



谜一般的古堡中不可遏止的狂乱气息！

游戏亮点

"天尊"CAPCOM新作，质量无需怀疑，神秘的故事背景引人入胜。

推荐度 ★★★★★

在古堡中被谜样怪人追踪的柔弱少女——说实话，这免不了让人一下子就想起《钟楼》来。但看到更多的游戏资料之后，还是会发现本作的背景与CAPCOM以往的冒险类游戏都有颇大的区别，从人物设计和场景气氛上来看都具有中世纪风格（不知怎么又联想到《恶魔城》了，呵呵）。自从《生化危机》成功转型之后，CAPCOM制作此类冒险恐怖游戏早已是驾轻就熟。而且经过前一段时间稍感浮躁的动荡期之后，从近期发售的《生化危机4》、《恶魔猎人3》中也可以看出CAPCOM开始重新静下心来为玩家制作优质的游戏，因此本作的质量应该也还是有所保证的吧！不过，这类以剧情和解谜为主题的游戏最大弱点就是耐玩度不高，一旦通关一次之后就失去了吸引力，不知道CAPCOM此次能不能作出一些新意来呢？





PS2 康斯坦丁
Constantine

●Bit Studios ●49.99美元 ●动作冒险 4/21

著名影星演绎的神秘世界

游戏亮点

改编自同名电影，影片、游戏二者之间互造声势。

推荐度 ★★★★

根据由著名影星基努·里维斯主演的同名电影而改编制作的动作冒险游戏。故事讲述的是具有一半魔鬼、一半天使的血统，具有特殊能力可以往来穿行于现实与地狱间的约翰·康斯坦丁（John Constantine）与女探员安吉拉·道森（Angela Dodson）一起在调查她双胞胎妹妹神秘死亡事件过程中的神秘遭遇。由于有电影剧本作为背景，因此游戏在内容上十分饱满。此外从目前已经掌握的资料来看，这款作品在画面、音乐音效以及系统等方面也同样值得期待！





PS2 湾岸午夜俱乐部3 DUB
湾岸Midnight Club 3 DUB

●Rockstar
●49.99美元
●赛车竞速

4/23

不断挑战速度的极限

游戏亮点

丰富的车辆、开阔的地图、简单的操作、刺激的感受以及自由的游戏方式，尽收其中。

推荐度 ★★★★★

"湾岸午夜俱乐部3 DUB"在玩法上基本与系列以往作品一样，玩家要驾驭自己的赛车在开阔的城市中随处奔走，并寻找对手进行比赛。没有其他赛车游戏中的那许多规则，在"湾岸"中为了能够第一个冲过终点，随便你使用怎样的伎俩。另外新作与专业汽车杂志"DUB"合作，在汽车改造方面大大加强，你可以按自己的意志自由打造出一辆充满个性的战车。游戏模式主要包括职业生涯、街机模式、巡回赛模式以及联网对战模式。说到联网模式，本作最多支持8人对战，且有很多种游戏方式。通过简单的操作表现出赛车的刺激感，这就是"湾岸午夜俱乐部3 DUB"想要告诉我们的。





DS 滚滚兔
ごろごろ投げっと

●SUCCESS
●5040日元
●动作益智

4/28

把可爱的兔子当成球扔出去吧！

游戏亮点

将竞赛类游戏可爱化，操作方式简单，对战乐趣非常高。

推荐度 ★★★★

NDS上的游戏似乎都是那么可爱，本作中的"兔子"其实是一种名叫"莫诺"的不可思议生物，长相很搞笑。它的任务就是被当成球扔出去，游戏的规则也很简单，就是把莫诺扔到悬崖边，离悬崖最近的就能获得胜利。也就是说游戏中还有很多人在跟你比赛。真是好可怜的莫诺，难道它天生就是被当作球来使用的？



本作中你要控制的当然不是莫诺，而是见习魔法师。在下屏中拼命画圈来蓄力，然后停笔时的方向就是你投掷的方向。投掷的过程中要避开敌人的阻拦，并且要考虑到力度要合适，否则可怜的莫诺就会被扔下悬崖了！这款游戏支持最多4人无线对战，和几个朋友一起玩真的会很有趣！

GC 家园
HOMELAND

●Chunsoft
●5800日元
●角色扮演

4/29

在类似童话的世界中展开冒险

游戏亮点

1.清新恬静的风格；
2.独特的单人或在线"双游戏模式"。

推荐度 ★★★★☆



Chunsoft公司成立20周年的贺礼之作。游戏讲述的是少年"哈鲁"按照"谜之声"引导，而来到一个异世界。为了找寻回家的路而踏上冒险的旅途。整个作品充满了浓厚的童话色彩，游戏中的环境、人物等都采用童话书插画一样的表现方式，给人带来一种清新、天真的感受！游戏采用独特的"双游戏模式"。在单人游戏模式中，玩家可以像玩其他RPG游戏一样独自发展剧情。也可以上网，与其他用户一同进行MMORPG式的娱乐，最多同时进行游戏的人数为35人。

PS2 合金弹头4、5合集
Metal Slug 4&5

●SNK PLAYMORE
●29.99美元
●动作射击

5/1

Q版射击的最新集合

游戏亮点

最新两作的合集，加入了街机所没有的新要素。比XBOX版推出早3个月也算是优点吧。

推荐度 ★★★

合金弹头系列现在明显有人气下滑的趋势，跟当初2代、3代简直没法比。虽说游戏的风格没有太多的变化，但是游戏的感觉是越来越不耐玩了，可能是游戏千篇一律，也有可能是这种游戏类型已经不能唤起人们的兴趣，总之到了5代之后关注该系列的人就不多了。

从街机和家用机的推出时间上也可以发现这一点，其移植的速度实在是有点太慢了。现在连《合金弹头6》的街机版都快有消息了，家用机上才出现5代。其实4月28号日本就会推出PS2版的《合金弹头5》，不过仅仅相差三天又推出美版的4、5两代合集，当然还是合集更值得购买啦。本作虽然是炒街机的冷饭，但是Fans们应该还是会第一时间入手的吧。希望这一系列尽早走出低谷，别让2D射击游戏最后的希望破灭。

DS 真·三国无双DS
真·三国无双DS

●KOEI
●未定
●动作

5/1

DS上的华丽乱舞！无双豪杰见参！

游戏亮点

极富魅力的武将及人设，一骑当千的爽快感觉。

推荐度 ★★★

"真·三国无双"系列真是人气十足呀，才推出了PS2版的4代和GBA上的"无双A"，光荣又迫不及待地公布了这款"真·三国无双DS"，这下"无双"系列可是真正的"全机种制霸"了（好像GC还没有哦……）。



本作现在的消息还比较少，但从公布的片头动画来看，素质应该不会低于PSP版的"无双"。这次的DS版"真·三国无双"将会活用NDS独有的双屏机能，并且搭载新的游戏系统和爽快感，以求令掌机玩家也能体验一骑当千的无双游戏感。

PSP 小死神
Death Jr.

●KONAMI
●49.99美元
●动作清版

5/3

别看年龄小，我依旧是神

这款《小死神》可是PSP上第一个公布的游戏，也许看起来并没有什么特别之处，我们这里提到它的原因就是因为它的特殊意义。

先说说游戏的主题吧，这其实是问题最严重的。玩家所要扮演的不是什么英雄人物，而是长相丑陋的死神，这个死神还不大，看起来只有四五岁的样子：可你别拿豆包不当干粮，这个死神虽小但是本事不小，看他扛着个镰刀气势汹汹的样子应该不好惹。

本作中集合了成长的要素，也就是说这个小死神的魔法会越来越强，目前看到的有类似空中光柱的全体攻击方法，不知道以后还会有什么强力的招式。至于游戏的类型，就是最传统的动作过关，有杂鱼也有BOSS。从公开的游戏录像上看流畅度还不错，可是说句实话，真没什么新意。但是作为PSP的玩家也许应该考虑入手，终归人家是第一个公布的PSP游戏嘛。

游戏亮点

首款公布的PSP游戏，意义大于实际，游戏品质也算上乘。

推荐度 ★★★★



XB FORZA赛车

FORZA MOTORSPORT

●MICROSOFT GAMES
●49.99美元
●赛车竞速

5/3

微软杀手锏？挑战GT4的赛车游戏！

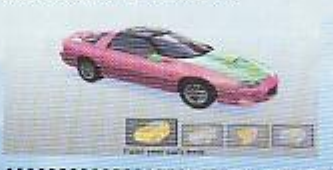
游戏亮点

厂商倾力制作，赛车数量远超GT4，游戏画面素质一流。

推荐度 ★★★★★

在赛车游戏的领域，GT系列尽管还不能说达到了"一统江湖"的程度，不过也已经是公认的王者了。众所周知，美国玩家钟爱体育竞技类游戏，其中当然也包括了赛车。作为一家野心包容天地的美国厂商，微软怎么会甘心让SCE独享这块美味的馅饼呢？既然已经有了成功打造出《光环》这张FPS王牌的经验，谁又敢怀疑微软再吃下RAC这一块的可能性？

本游戏最早预定为2004年底上市，经过一再跳票，最终确定为今年5月3日发售（日版5月12日）。官方已经放出过游戏试玩版，玩家体验后对它的褒贬不一，甚至在网络上引发了"GT派"和"FORZA帮"的激烈辩论。其实这也许正是微软想看到的局面：一举将GT打倒似乎有点不现实；只有现在这样尚未发售就已经制造出足够多的话题，才能最大限度地吸引所有人的眼球。





PS2 星战前传3：西斯的复仇

STAR WARS EPOSIDE III, REVENGE OF SITH

●LUCASARTS
●49.99美元
●动作冒险

5/5

踏上绝地武士的修行之路！

游戏亮点

星战家族新成员，"绝地武士"这四个字的强大号召力。

推荐度 ★★★★

本作的故事是基于电影《星战前传3》的。与《旧共和国武士》不同，它并非一款RPG，而是强调动作要素的AVG。玩家可以选择阿纳金或者奥比王这两位著名的绝地武士来进行游戏，厂商所宣传的口号是"迄今为止最忠于原作的绝地武士体验"。





从目前公布的视频中可以看到，仅从画面表现来讲，厂商并没有敷衍。无论是阿纳金的机械手臂，或者绝地武士飘动的衣袋，又或者光剑击中敌人时的表现，都刻画得非常细腻，令人信服。厂商也宣称，阿纳金和奥比王分别具有不同的技能系统，使用两人会有完全不一样的感觉。根据惯例，游戏中必定会透露一些电影中的剧情，由于本游戏上市时间稍早于电影上映日期（5月19日），早已望穿秋水的FANS们也必定忍不住先睹为快的欲望吧！

PSP 密码兵器

Coded Arms

●KONAMI
●5040日元
●第一人称射击

5/14

网络世界的黑客战争

游戏亮点

PSP上首款FPS类型游戏，无线通信对战使得游戏乐趣倍增。

推荐度 ★★★★

Coded Arms的故事背景是近未来，军方用以进行战斗模拟的系统失控，各种具有攻击性的程序在网络上流窜。玩家扮演一名黑客，潜入网络迷宫，找出系统失控的原因并将问题解决。"Coded Arms"作为PSP上的第一款第一人称射击游戏，充分利用了PSP强大的3D处理能力。游戏中画面十分华丽，此外利用PSP主机的无线通信功能进行最多4人的联机对战也是游戏的一大卖点！



PSP 横行霸道PSP（暂定名）

GRAND THEFT AUTO PSP (WORKING TITLE)

●ROCKSTAR
●未定
●动作冒险

5/15

千万级巨作掌机平台再续辉煌？

游戏亮点

"横行霸道"的金字招牌。

推荐度 ★★★

尽管关于这个系列"宣扬暴力"、"引发犯罪"的争议声不绝于耳，却毫不妨碍它席卷玩家的腰包。涉及到暴力、黑帮题材的游戏有很多，但是能真正把这个题材做出真髓的，就非"暴力宗师"ROCKSTAR莫属了。其实玩家们青睐这个游戏，更多的原因是因为它的自由度以及对美国地下文化原汁原味的反映。说回PSP上的本作来，不知道是开发进度不顺利还是什么原因，至今为止除了公布发售计划之外没有什么大的动静，连名称都是"暂定"，所谓"5月15日发售"的可信度也就大打折扣了。另外，以掌机机能，能否再现庞大的场景和超高的自由度，也让人颇为怀疑。本游戏在GBA上也有推出，基本上只能算是小品级别，与正统作品的影响力不可同日而语。虽然PSP的机能也高出GBA不少，不过总的来说对于这个游戏的质量我们还只能持观望态度。

DS 极品飞车 地下狂飙2

Need for Speed Underground 2

●EA
●29.99美元
●赛车竞速

5/23

极品飞车在DS上的狂飙

游戏亮点

"极品飞车"系列历来的高知名度，DS版独特的触摸屏操作。

推荐度 ★★★

多平台赛车游戏"极品飞车 地下狂飙2"终于要在5月23日正式登陆任天堂DS平台。与其他游戏主机上的同名作品一样，DS版的"极品飞车 地下狂飙2"同样是一款描写地下赛车比赛的游戏，玩家还可以对自己赛车进行改造。当然除了大家都有的一些基本要素之外，DS版最大的特点就在于利用主机的触摸屏进行一些特殊的操作，如手动触摸氮气加速系统（Nitrous Oxide System）、自行手绘车身贴纸等等。另外在全新加入的"街道模式"（Street Mode）中，玩家可以享受到最多4人同时对战的乐趣。



PS2 半熟英雄4・7人的半熟英雄

半熟英雄4～7人の半熟英雄

●SQUARE ENIX
●未定
●角色扮演

5/1

大智若愚在游戏中的最佳体现

这绝对是一款弱智游戏，但并不是说没意思。有时候看着一帮人在里面瞎胡闹似乎比一本正经或是曲折离奇的故事更加有趣。一直想不通，SQUARE・ENIX这么有深度的游戏厂商竟然也钟情于这么滑稽搞笑的类型。说这话好像我也变傻了，人家都出到第四作了！本作依旧为战略模拟RPG，游戏主角与前作《半熟英雄对3D》相同，都是持有传说之蛋的糊涂菜鸟王子若，游戏的世界也一样是介于2D与3D之间。不过本代的战斗规模将大幅超越前作，数百人的同屏作战将给玩家以前所未有的视觉震撼，甚至游戏中也会有坦克大炮等现代的武器登场。



说多了也没什么意思，这款游戏到底有多弱还要玩家自己去一探究竟。但是提醒玩家一句，可千万不要因为游戏的剧情搞笑就误以为难度也一样简单啊，否则……

游戏亮点

大到整个故事情节，小到每个人物的外观，无不体现了该作的最大特点：恶搞！

推荐度 ★★★★



PS2 竞速战斗C1锦标赛
RACING BATTLE C1 GRAND PRIX

●元气
●7140日元
●赛车竞速

5/26

专业级的赛车打造专业的比赛

元气即将于05年5月26日推出的这款对应PS2平台的赛车游戏新作“RACING BATTLE C1 锦标赛”在系统方面与著名的“首都高BATTLE”系列较为相似，而所不同的则是前者采用专用环形汽车赛道作为比赛舞台，而且更加强调对于车辆的改装。游戏里玩家可以对汽车内部机械以及外部装潢都进行改装。元气为大家准备了来自70多家零部件厂商的900多种备选零部件，以使得玩家可以自由打造出具有极高性能并充分展现个性的赛车。握好你手中的方向盘去迎接挑战吧！

游戏亮点

1.火爆刺激并且独特的风格。2.元气众多赛车游戏系列，如首都高、街道等所积累起来的人气。

推荐度 ★★★☆



PS2 重装机兵传说 沙尘之锁
メタルサーガ一沙尘の鎖～

●SUCCESS
●未定
●角色扮演

5/26

全金属赏金猎人上演沙尘中的传奇！

“MATAL SAGA”系列是以玩家操控着战车来进行游戏的另类RPG作品，其独特的世界观以及自由度极高的游戏方式受到了不少玩家的认同。但在95年推出最后一款超任作品后就杳无声息。时隔10年，本系列终于在PS2上公布了最新的正统续作“沙尘之锁”。本作最大的特点就是故事的前进方向完全由玩家自己决定，并且在地图上的移动也没有既定线路的限制，整个游戏的流程完全可以说是“玩家自己的故事”。玩家扮演一名赏金猎人，在各地的酒吧里获得任务信息，选择符合自己战斗实力的任务目标，还会碰到擅长修理战车的机械工、战斗力极强的战士等同伴角色。

游戏亮点

创造自己的传说的自由感觉，组装出强力战车的成就感。

推荐度 ★★★★





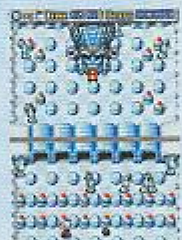
DS 炸弹人DS
ボンバーマンDS

●HUDSON
●未定
●动作益智

5/26

爆弹英雄参上！爆炸有理！点火无罪！

“炸弹人”系列是HUDSON公司的招牌作品，轻松愉快的游戏风格一直为众多玩家所喜爱。DS版的本作的最大特征是能够通过无线通信来进行最大8人的对战，玩家可以体验与众多朋友进行大乱斗的刺激感觉。而游戏的单人模式中也有10个地区共100张地图可以攻略，地形相当丰富，每个地区的最后都有强力的BOSS在等着玩家去挑战，并能通过触摸屏来随时使用取得的道具。



游戏亮点

轻松愉快的风格，可爱的人设，有趣的道具设定。支持通信对战。

推荐度 ★★★★

PS2 NAMCO X CAPCOM
NAMCO X CAPCOM

●NAMCO
●7140日元
●角色扮演

5月预定

强强联手精锐尽出，人气角色汇聚一堂！

对于游戏厂商来说，那些充满个性的角色就是一笔笔巨大的财富。作为两家最老牌的厂商，NAMCO和CAPCOM毫无疑问都是这方面的“富翁”。说起来CAPCOM在开发角色利用价值方面也算是很有心得了，《CAPCOM对SNK》、《CAPCOM对漫画英雄》等等都是此类案例，这次又找上了NAMCO。不过这次并不是格斗类游戏，而是RPG。

这么多时空各异的角色是怎么汇聚到一起的呢？答案就是——时空错乱（好老套，汗）。本作中的原创角色小牟、有栖零儿就是负责调查时空错乱现象的神秘组织成员，在调查过程中他们与来自异世界的勇者们一起，对抗众多的魔物。其实在这个游戏里，只有那些登场角色才是玩家所关心的。春丽、莫瑞卡、平四郎、斯坦、雷吉娜……你还有什么不满足的？

游戏亮点

众多招牌角色共同出演，这就已经足够玩家兴奋的了。

推荐度 ★★★★★



PS2 荣誉勋章 欧陆战争
MEDAL OF HONOR: European Assault

●EA
●49.99美元
●第一人称射击

6/6

带你走入硝烟弥漫的二战时代

《荣誉勋章》也称得上是家用机平台上的FPS名作了，该系列一贯是以二战为背景的。制作人表示，本作将侧重于展示一些比较不为人知的故事和战役。其实很正常，系列已经出了这么多代，那些知名的战役，像什么诺曼底登陆啊太平洋战争啊“花园广场”战役啊等等题材都早已经被用过了，发掘一点新鲜素材也是必然的。不过这些战役虽然名气不大，但仍然以真实历史为背景，并非凭空杜撰，所以也许大家还能从中了解到一些二战的内幕呢。



游戏亮点

首次披露二战中不为人知的故事，让你亲身体验战争的残酷。

推荐度 ★★★★

DS 蝙蝠侠前传
BATMAN BEGINS

●EUROCOM
●49.99美元
●动作冒险

6/12

蝙蝠面具背后隐藏的故事等你揭开

知道2004年全球最卖座的影片都有哪些吗？怪物史莱克、蜘蛛侠、超人特工队……前几名居然都和动画、漫画有关。尤其是《蜘蛛侠2》，由于它表现了主角脆弱的一面，摆脱了以往塑造英雄“高大全”的窠臼，使得人物更加人性化和具有真实感，而被誉为“漫画电影的典范之作”。华纳电影显然也打算在这方面做一点尝试，在将于6月上映的《蝙蝠侠前传》中，他们将努力表现蝙蝠侠正义形象背后所隐藏的秘密，揭开布鲁斯·韦恩心底深处的脆弱、孤独和仇恨。这部电影将描述布鲁斯童年时代目睹家人被害，以及他在偶然中得到蝙蝠装束、成为惩恶锄奸的蝙蝠侠的故事。EA GAMES也不失时机地获得了游戏改编权，将配合电影同期发售相应游戏。本游戏将跨平台发售，而其中最早发售的将是DS版本，影迷们不妨留意一下。



游戏亮点

与电影互动，讲述蝙蝠侠年轻时的故事。

推荐度 ★★★

PS2 FLATOUT

FLATOUT

- ●Empire Interac
- ●49.99美元
- ●赛车竞速

6/14

极速快感新体验

赛车游戏一向都有两种发展方向：以GT系列为代表的讲求逼真感的模拟真实赛车，和BURNOUT等完全追求极速的超现实赛车。由Eools代理的本款游戏从标题上就跟BURNOUT "撞车"，实际上感觉也颇为相似。在这个游戏中你可以使用的并非来自现实世界的车体，而是看上去就速度感十足的"火箭车"，可以想象开动之后会有怎么样的感觉！

游戏亮点

比起"赛车"来，还是"竞速"比较适合定义这个游戏的类型。超现实的速度快感，不妨一试。

推荐度 ★★★

制作商明显把游戏重点放在了爽快感上。从开发画面中我们可以看到他们在车体碰撞损坏的效果上下了很大力气。已经被撞得完全变形的车体仍然在赛道上风驰电掣，让人有一点忍俊不禁的感觉。本游戏也将在PS2和XBOX两个平台上发售，赛车游戏爱好者不妨体验一下！

PS2 杀手7

キラー7

- ●CAPCOM
- ●7140日元
- ●动作冒险

6/15

神之劫难！血色中走来的弑神者！

在现今这个充斥着复刻版与续作的游戏市场中，还能看到如此优秀的原创作品，不得不说是一件令人感到十分欣慰的事情。本作的故事设定相当引人入胜，自称为"神"的男子操纵着一群异型的人类，而与之对抗的则是有着七个不同人格的"弑神者"（感觉很像仙水忍），而"弑神者"会根据人格的不同而改变外貌与能力，甚至可以变为女人！游戏中七个人格的特殊能力设定也很出色，其中女性角色"枫"的"血之结界"具有极强的视觉冲击力与感染力，各人格之间互相争斗的设定也十分新颖。



游戏亮点

剧情设定新颖深邃，游戏人物个性鲜明，画面表现力超强。

推荐度 ★★★★★

PS2 影牢2黑暗幻影

影牢II -Dark illusion-

- ●TECMO
- ●7140日元
- ●动作模拟

6/30

唤醒你内心深处的黑暗力量！

你喜欢听到敌人的惨叫吗？你会热衷于那种利用智慧打倒强敌的成就感吗？当看到敌人在陷阱的连锁中翻滚时，你的心中会升腾起一种黑暗的喜悦与快感吗？如果是的话，那你一定不能错过这款"影牢2"！本作与系列前作相同，依然是操纵着身处神秘古堡的少女来设下陷阱，击倒不断来犯的敌人，但在画面表现以及陷阱种类等方面将会有着极大的提升，并有着被称为"Dark illusion"的最终恐怖兵器，有着超乎想象的恐怖威力，将会使中招的敌人坠落到恐惧的深渊。具体情况还是请期待我们之后的报道吧！

游戏亮点

引发人心底的黑暗力量，陷阱连锁的爽快感与成就感。

推荐度 ★★★★★







PSP GT赛车4 便携版

Gran Turismo 4 Mobile

- ●SCE
- ●未定
- ●赛车竞速

春季预定

万众瞩目的赛车超大作

自从公布之日开始到今天，PSP版GT赛车一直牵动着众多FANS的心。但是到目前为止，我们所掌握的消息也就仅仅限于一段简单的宣传动画以及若干张图片，不知是SCE有意封锁消息，还是出于其他什么考虑。根据某些不确定消息，PSP版GT作品也许会在今年4、5月份发售，但就目前形势而言，个人对此事抱有很大的怀疑。客观来说，对于这样一款FANS们期待很久的作品，我们仍旧是知之甚少。不过游戏制作人山内一典先生在之前的某次谈话中曾提到过，这款PSP版的GT将与家用机版作品有一定的区别，这又是否意味着，它会是一款类似于"山脊赛车"似的作品呢？山内先生还提出过"GT 男孩版"的概念，这具体所指的又会是什么呢？此外，在本作的标题里同样带有"4"的字样，难道说它与已经发售的PS2版GT4也会有某种联系？总而言之，PSP版的GT被厚厚的谜团所笼罩，究竟何日才能拨云见日，让我们一起耐心等待。或许在5月，我们真的能够见到它。

游戏亮点

家用机版GT赛车系列无与伦比的魅力以及其他同类作品难以匹敌的超强人气。

推荐度 ★★★★★



DS 超执刀

超执刀

- ●ATLAS
- ●未定
- ●医疗模拟

春季预定

拿起手术刀与疾病战斗到底

乍看之下，可能许多玩家都会把《超执刀》与《天堂独太》给搞混。其实这两款游戏还是有较大区别的，《天堂独太》是偏重剧情的SLG游戏，而《超执刀》则是注重每一步手术细节的动作游戏（ACT！？）也就是说在《超执刀》中，你真的可以体验到作为一名外科手术医生要做的所有工作。这次的剧情也与《天堂独太》大相径庭，本作描述的是未来发生的虚幻的故事，玩家作为拥有"超执刀"能力的外科手术医师，要克服一种奇怪的guilth病毒。

游戏亮点

大幅强化的临场实际操作，最逼真的模拟手术游戏。

推荐度 ★★★★



这款游戏比《天堂独太》更加紧张刺激，每次手术都有一定的时间限制，而且由于每个步骤都要玩家亲自来完成，因此临场感十足！你不必担心有过多的剧情叙述而不知所措，只需要认真完成每一个手术就可以体会游戏中的精髓。喜欢这类游戏的玩家真的不要错过哦。

DS SD高达 G世纪DS

SDガンダム GジェネレーションDS

- ●BANDAI
- ●未定
- ●战略模拟

春季预定

全新形态的"高达G世纪"登场！

又是一款"高达"题材的游戏，看来高达真的是BANDAI的万年常青摇钱树啊！本作是大受欢迎的"G世纪"系列的最新作品，应用了DS的双屏机能，用上边的屏幕表示操作界面，下边的屏幕用来表示情报界面，利用触摸屏还可以随意查看战场的地图，使得操作性大为提升。之前GBA版中采用的组队战斗模式也得到了进化，增加了消费小队全员SP来进行小队特殊攻击的设定，随队伍中角色以及机体的相性不同，小队攻击的威力也会产生变化，因此要更加注重战略方面的配置。

游戏亮点

随时随地可以进行游戏，高达的魅力，全新的小队系统。

推荐度 ★★★★★

求道 破坏 大成

修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以"达"字为标准，成就常人所不及的极悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解"游戏的最高境界究竟为何"，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

Vol.8

□责编/行案

FOCUS TODAY!!

经典系列的延续，动作游戏的颠峰，DEVIL NEVER CRY!!

继承传说中魔剑士血脉的双子兄弟，展开恩怨情仇纠葛不清的无尽死斗！

恶魔猎人3全难度全S评价

PLAYER：K-Dash



游戏：恶魔猎人3（Devil May Cry 3）

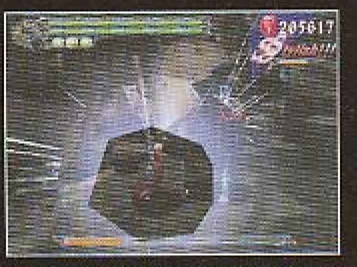
目标：全难度S评价达成（主要指DMD难度）

DMC3确实是一个很耐玩很出色的ACT游戏，各个难度下取得S级评价的方法并不是一成不变，每个难度都有着自已打法，有的难度要重复跑同一个场景来打分数，有的难度则要跳过几个场景来赚时间，就算没有新人物可以使用，但全难度全S的评价相信也足够打上50-60个小时。S级评价需要的是玩家们的毅力、技术、思考和运气，如果使用SUPER但丁的，则可以无视此篇心得了。

DMD下杂兵魔化：与前作有了极大的变化，当一批敌兵中的其中两个被消灭后，其他的敌人便会一同魔化，使得战斗思路大幅改变，灭兵顺序按先强后弱则变为抢时间的关键。

死神（VANGUARD）作为第二关BOSS登场的同时后期也作为最强的杂兵登场，魔化后的死神更是强得有点无赖，HP和防御的大幅提升也令人极为头痛。由于近身砍它几刀后会相杀和消失并使出三连突击，攻击它的次数极为有限，所以使用拳套（BEOWULF）的真升龙拳（REAL IMPACT）来攻击效果比较理想。在它不魔化的情况下六个回合就可送他归西。面对三连突击时需要的是冷静判断，听到钟声响起时不要惊慌乱逃，掌握其攻击节奏，利用小跳的无敌时间则可以安全躲过，建议要务必练好，后面还有几场死神战啊。





MISSION3要达到S级评价需要有点技巧，这关难度在于红魂数（ORBS）很难达到S级评价，建议一开始就马上往回跑，那里的杂兵无论数量集中性打华丽度（STYLISH PTS）等都比前一区要理想，在这区夺取足够的红魂数和华丽度是简单直接的方法，打完后就可以直接跳过前一区了（有箭兵，不好对付，闪!**三头犬（CERBERUS）**：推荐职业为水银（QUICKSILVER），一开始马上拉后立足在画面正后方，用双抢（EBONY&IVORY）破它头上的冰，这时有多半机会会扑出，马上使用水银来减慢，顺着它退回的方向用风火双刀（AGNI&RUDRA）一起砍回去，在魔力有十颗星的情况下刚用完的时候它会刚好趴下，继续砍，请主力攻击黄色眼睛的头，因为其作用是发动落冰攻击，破此头后画面的两侧就成为了极安全地带，利用双枪（EBONY&IVORY）+莱福（SPIRAL）的快速切换方法再破红色眼睛的头，那么剩下的一个头站在画面两侧攻击就完全不具有威胁了，另外日本高手的方法为用职业行骗师（TRTCKSTER），站在画面的两侧，配合BOSS攻击后的硬直，用TRIPLE DASH快速接近头部，砍跳砍（风火双刀）往后DASH的方法如此重复。

刚进入DMD难度的MISSION4时会给大家感觉到一个很大的落差，漫天飞舞的红箭，犹如闪电般的速度高频率下落极难躲过，在此的攻略方法有多种，当然变身魔人冲过去用火箭炮轰的方法也可行，但不太推荐。其实只要在画面看不到箭兵的情况下，那么它只会有极小的可能性会射中你，利用这点，选择职业皇家守卫（ROYALGUARD）+莱福枪进行高速发射，方法为开枪后枪头举高的时候按圆圈取消余下动作后马上重新开枪，如此反复，站在没箭兵的视角里高速连射莱福就可安全将所有箭兵击破，另外，用吉他的NEVAN COMBO护身攻击也生效，而且华丽度极高，但注意不能同时面对众多箭兵而且距离不应太远，**大蜈蚣（GIGAPEDE）**，在其它难度下这条虫子的击破方法都十分简单，只需要看准时机上背，风火双刀砍身拳套打头如此反复几个回合就可送它回家，但在DMD中的高速移动，频频翻滚，放电，放球（球可打回）都令大家十分头痛，推荐职业仍是皇家守卫，原因一：可配合莱福枪形成高速连射，华丽度高，伤害可观。二：蜈蚣放出紫球时可用皇家守卫的ULTIMATE来完全防御，最后要说明的就是立足点，立足点为一开始左上方的铁管上，一来就上管，然后连射莱福，放球就挡，注意立足点小心不要因为开枪时的后座力而落下去，大蜈蚣算是最简单的BOSS了。

风火兄弟（AGNI&RUDRA）：对付这两兄弟可以说是没绝对安全的打法，需要玩家发挥一不怕苦二不怕累的精神，在DMD难度下他们的攻击频率会大大增加，因此不推荐近身硬拼的方法，在DMD难度中也不要使用不让BOSS合体的打法，不合体比合体还要麻烦得多，使用职业：剑圣（SWORDMASTER）先锁定其中一个BOSS，尽量站在二人中间，注意观察另一个BOSS的动向，那样的话可以诱导他们互相攻击对方和互相相杀，当被锁定BOSS出现攻击动作时就马上后跳，用拳套的KILLER BEE与它相杀，注意相杀后在空中会增加一次跳的机会，有节奏的使出KILLER BEE，完全可以一次不落地的把他的剑打飞形成无防御状态，接下来当然就是狠揍他的时间了，干掉第一个BOSS合体后，剩下的战斗就轻松多了，合体后BOSS的攻击方式主要增加了2种，近身时会用几轮大风车风火攻击（这正是反击的机会，在他挥刀时小跳用拳套的剑圣技THE HAMMER打，也是掌握了节奏就很好打的方法。远身时则会放出纵向风火攻击，虽然不难躲但也没反击机会，因此还是近身战要来得有效些，近身跳THE HAMMER加上相杀破刀，可以说此BOSS的攻略打法是要求有足够的节奏感吧。



老哥贾吉尔（VERGIL）：打击老哥的时机在于他出招后的硬直时间，一开始与他保持一段距离诱导他攻击，跳开回避后用拳套的KILLER BEE反

击，攻防兼备。注意他的攻击方式，如果是突击一砍的话反击就只能打一下，贪心点则可以轰多一炮，平时几段挥刀 空中砍都可以回避后反击十下之多，当然最后还可以轰多两炮才跳开也不晚，威力就更为理想了。当他出剑气球时就要马上对他进行攻击不要给他多放的机会，同样可以打10下。DMD难度中还会放出护身剑阵并瞬间靠近但丁，十分难躲，为保不伤血可以发动职业水银去主动靠近用火箭炮（KALINA ANN）轰剑。老哥第一形态可以说是对他攻击方式的实习关卡，定要完全掌握他的攻略方式，后面的第二、三形态要比现在强得多。

巨鲸体内可以说是打S级评价中最简单的一关了，但在HOD中则成为最麻烦的一关，胃酸一碰则挂掉，还是要小心的前进。**巨鲸之心（HEART OF LEVIATHAN）**：主攻右肺，不要让它吸走但丁的魔力（当然不变魔人的话就打左肺赚红魂好了），其他只要注意回避心脏的激光攻击、电球、杂兵干扰，此BOSS的难度绝对会和前面的BOSS形成一个很大的落差。

在MISSION9时会出现DMC3中最麻烦的敌人之一：**蜘蛛**。其移动速度快攻击难以触摸 难打出硬直经常BLOCK等麻烦之处相信大家都领会过。在DMD难度中的魔化蜘蛛更是可以比美BOSS的杂兵。攻击方式主要有3种：抬头时则是对前方用爪攻击；竖尾咆哮时则为前进突击；爬墙吐丝飞落攻击。武器选用风火双刀，一上来马上跳到蜘蛛后砍它肚子，肚子是蜘蛛的弱点，砍几刀后就会倒下出现长时间无防御状态，正是宰它的好时机，注意切换武器以确保华丽度，提防眼前的抬头蜘蛛和背后的咆哮声，以逐个击破的战术方可通过。后面的几个MISSION还会出现大蜘蛛，请务必先解决它，要是魔化了就……用水银配合可更好地找砍肚子的时机，可多加利用。**魔女（NEVAN）**：与她战斗就像是一场游击战，推荐职业：枪神（GUNSLINGER）武器：三截棍





（CERBERUS）长剑（REBELLION）莱福 火箭炮，一开始以近身战为主，当她使用旋转攻击就马上跳起，用莱福的枪神技TRICK SHOT配合正方开枪或用火箭炮HYSTERIC可灭她身上大量蝙蝠，平常的近身攻击可多用三截棍的REVOLVER同样可以灭大量蝙蝠。蝙蝠全灭后就是反击时机了，三截棍配合长剑的切换既可打出高华丽度又可造成理想的伤害。她突然变矮后会使出吸血技，变魔人冲过去揍吧。

BEOWULF：职业推荐皇家守卫，武器：长剑 莱福。比较有效的打法在于熟练掌握皇家守卫的BLOCK瞬间防御，等同于《鬼武者》中的一闪，在被击中的瞬间防御，效果为完全不伤血并快速增加怒气槽 魔力 华丽度。一上来马上BLOCK，把3颗怒气珠蓄满（右上角）同时务必引诱它把门口右边的栏打烂。然后马上跑到门边的角落里，用莱福的快速连射，站在此位置上它绝对不会打到但丁，放心开



枪就可以。这样第1形态就可以安然渡过，注意他放大范围光柱时正是防御最低之时，如果能把之前的怒气用AIR RELEASE打中它的右眼的话，就算在DMD难度下也可以打去四分之一左右的血。然后靠近砍它，尽量保持在它左脚方的安全位置，挂掉的话就马上变魔人跑开，BLOCK满怒气珠打右眼，不用3个回合就可以继续挑战下一个BOSS了。

MISSION12会强制变成魔人HP不断减少，缆车上的杂兵还好解决，DMD中在最后一个房间里会碰到死神和一大群红色镰刀兵，在狭小的空间中极难回避多方的攻击。最有效的方法还是剑圣+拳套的真升龙拳，追着死神打真升龙拳-火箭炮炸开地上的杂兵可以说是最保命的方法了。要小心不要炸得太多，要是死神魔化就麻烦了。

幽灵马车（GERYON）：各难度下打法都差不多，桥上时除第1次撞击外之后的都可以躲在墙角用莱福快速连射攻击，安全又简单。广场时则跳上马车打，注意车箱冒烟时和马倒下后发动的大范围变慢空间时跳开就可以了。





老哥费吉尔（VERGIL）第二形态：职业推荐：水银。使用拳套的老哥并不比第一形态厉害多少，打法可以举一反三，依旧不变。但新增加的魔人变身就有点麻烦了，速度增加，攻击力加强，HP回复的能力都对但丁十分不利。所以要抓准他变身后的反击机会里用水银变慢冲过去快速将他打回原形，通常情况下背面3次的攻击就足够把他打回普通状态了。笔者觉得用皇家守卫的BLOCK也是不错的方法，戴上拳套后的VERGIL攻击速度大减，使得BLOCK就更简单了。

MISSION14会遇到麻烦杂兵：**堕天使**。职业选用行骗师，一开始不要急着攻击，等堕天使来主动攻击你的瞬间用AIR TRICK配合长剑一刀砍下去就可以立刻破甲，在DMD难度以下推荐用吉他的THUNDER BOLT来射它，既可穿墙又可打出高华丽度就算在HARD中有十颗魔力珠的情况下也够射死一个。但在DMD难度下情况就完全改变了，原打法完全是行不通的，职业改为水银，用水银放慢他们的行动抓准他们的落地时间，用长剑普通3段砍和跳砍配合火箭炮来打吧。魔化后的堕天使更是皮厚肉硬，最麻烦的敌人非它莫属了。

影子（DOPPELGANGER）：不用多介绍方法了，冲过来就开灯照，开完全场灯就揍吧，完全没用的一个BOSS~！

LADY：又是一场游击战，推荐职业仍是水银，由于女主角移动速度快，受攻击后反击迅速，既安全又有效的方法当然是变慢她用蓄力升龙拳打了。注意听到她说REDAY时要小心，会有大量的火箭弹飞过来，DMD中要是中了就爽了。

MISSION18一开始的**国际象棋**在DMD中比很多BOSS战都难，流传的打法有很多，只打王的思路大家都很认同，觉得最有效打王的方法并不是用真升龙拳或魔人蓄力（3格魔力槽以上按L1蓄力），而是用水银+拳套的最普通3段攻击。当王开动时就打一枪，它马上会跑，2段跳KILLER BEE追杀，打中前马上用水银变慢，落地就普通的3段攻击，用SELECT挑逗回复魔力，继续追打王，快的话2个回合就可以打出王额头上的弱点，第3个回合正面打弱点王必毙，完全可以在魔化前消灭，本人经常都能在2分钟以内解决战斗。



ARKHAM：职业：行骗师，武器：火箭炮、拳套、长剑。分两个形态，第一形态主攻它的背面（屁股），完全可以无视触手的挥动攻击，释放的线粒体攻击用DASH就可以轻松躲过。它入地后会放出大量的ARKHAM'S LEGIONS，用火箭炮跳一步炸一下就可以轻松击破了，遇到突然袭击时利用DASH躲开就是，第2形态就更有趣了，快去找个朋友用2P一起打吧，按下2P START就OK了，DMD难度中不推荐但丁接近BOSS，通常受2次攻击就会完蛋，还是在一边躲好。当视角看不到2P时，2P可以用R1锁定BOSS砍，那样就不怕砍不中BOSS了。



老哥费吉尔（VERGIL）最终形态：DMD中此BOSS可以称之为变态之极，最有效的方法就只有皇家守卫的BLOCK了，还好他的攻击节奏还是很好掌握，发动剑阵时就只要跑到远处，他就会多半的机会发动剑气球而不用瞬间接近。后半段时变魔人的频率还会大大提高，HP的回复速度超快，所以应尽快破魔人状态，不要吝啬怒气槽，见机会就打过去，反正马上又能蓄回来，注意两个终极变身（N次下落砍和全版面剑气球）是没法打回原形的，全版面剑气球务必要用魔人状态的高速移动躲过，他复原后会有很长的一段硬直时间，确保怒气槽满的情况下去拼吧。



霸王塾

格道

格斗新世纪引发了我对网速的无限怨念……

我可以给错过格斗新世纪的网络直播找出很多理由，比如午饭的大肠子烤得不够嫩，马斯哈多夫遭神秘枪击身亡，科里纳明显的误判把巴萨淘汰……但这都是掩饰，最根本的原因还是网速不够！我恨啊！只能在刷新了半天之后看见一个人影闪过后被告知服务器连接不能，如此反复数次，我在看了半天幻灯片之后唯一能得出的结论就是比赛还在顺利进行。以上就是我当日观看"直播"后的感想，如果您有和我一样的经历，希望本文能弥补一下您的遗憾。



□文责/无无

~SEGA GameJam2005~

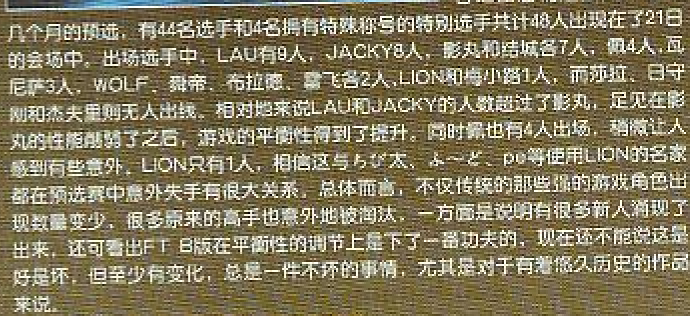
游びな祭之格斗新世纪3

SEGA还没死？绝对没有！3月19–21号在有明TFTホ ル举办的"SEGA GameJam 2005 游びな祭！"活动办得热热闹闹，一扫SEGA在家用机领域的颓势，看来街机的老大依旧是SEGA，或者说，SEGA与他的FANS们，正是为了街机而生。

这个活动为期3天，是最近日本最大的街机主题活动了。SEGA独力举办，活动除了一些商业推广举措之外，最引人注目的当属SGEA旗下3大当红街机游戏的比赛，其中可以说是中日两国玩家都关注的比赛，当然就是这个"格斗新世纪3"。

■ **最后一届、能力调整、新人涌现……本次比赛的KEYWORD实在是太多了**

这是去年12月VFFT B.版始动之后SEGA举行的首次官方比赛，同时日本也盛传年底VF5就会发售，这将是VFFT最后一届的比赛云云。其实经过4、EVO、FT及A版B版的进化，VF4在系统深度及平衡性上可说已是当今3D格斗最强了，在难求更大突破之时，推出VF5也是非常正常的。



算上VF4系列前面的作品，本次比赛已经是第7次日本全国范围内的大规模比赛了，本次"格斗新世纪3"从今年年初开始进行各地区店铺选拔赛，经过几个月的预选，有44名选手和4名拥有特殊称号的特别选手共计48人出现在了21日的会场中，出场选手中，LAU有9人，JACKY8人，影丸和结城各7人，佩4人，瓦尼萨3人，WOLF、舜帝、布拉德、雷飞各2人，LION和梅小路1人，而莎拉、日守刚和杰夫里则无人出线。相对地来说LAU和JACKY的人数超过了影丸，足见在影丸的性能削弱了之后，游戏的平衡性得到了提升，同时佩也有4人出场，稍微让人感到有些意外，LION只有1人，相信这与ちび太、ふ～ど、pe等使用LION的名家都在预选赛中意外失手有很大关系，总体而言，不仅传统的那些强的游戏角色出现数量变少，很多原来的高手也意外地被淘汰，一方面是说明有很多新人涌现了出来，还可看出FT B版在平衡性的调节上是下了一番功夫的，现在还不能说这是好是坏，但至少有变化，总是一件不坏的事情，尤其是对于有着悠久历史的作品来说。

■ **观赏性不够，但"很有料"的比赛过程**

本次的四名特别选手分别是大霸王・南アキラ（结城晶）、帝王・ホームステイアキラ（结城晶）、斗魂・莽人（JACKY）、拳王・ジン（影丸），四人均是以前比赛获得过特殊冠军称号的高手，不过第一战中使用影丸的拳王・ジン就败在了调布K・Kサラ的LAU手下，可以说这场对决吹响了新势力向传统势力的冲锋号角。之后的第2场中千人斩选手的影丸也败给了SIN的JACKY，在第5盘本来由63214PG启动的连击如果成功就能够拿下比赛，但却出现失误，被对手击败，看来传统的强角色影丸的确在SEGA的"严打"之下渐显颓态，在第一轮比赛中，一半的影丸选手就已经都被淘汰了。





布拉德一向是比较难用的一个角色，在B版中SEGA特意对其做了强化，但虽然软体选手通过了第一轮仍在第二轮中被ズカンク的雷飞淘汰。WOLF名家セガール的比赛一向是观赏性比较强，本次比赛仍见到了其血性十足的发挥，他摔投时机的掌握与打击技的合理结证明了他的实力，可惜的是仍在后面的比赛被淘汰。

■ **莫名其妙的口水战**

比赛的一大"亮点"出现在8强战的第一场，后来的冠军板桥ザンギエフ在对战前说"我是为了阻止调布取胜才一直奋战到现在的"，此言一出全场哗然，要知道二人不仅都是高手，而且同属原黑商事TEAM，据说还是好朋友，为何板桥会突出此言呢？面对板桥的言行，调布不仅大伸中指，还说"老子输谁也不会输给你那SHIT角色（指舜帝）"，比赛就在这样的气氛下开始了。

开战后两人都展示了较高的水平，板桥的舜帝攻击迅速，拿下了第1R，调布的反应是摇头苦笑；2R调布的陈洛打击稳定，拿下了此盘，又一鼓作气拿下第3R，此时的形势使板桥直拍屏幕，第4R板桥以盘旋的2K为主要手段进击，拿下了此盘，此时的调布又出中指；最后一回合开局调布的攻击极为犀利，开盘就打掉了板桥70%体力，板桥迅速展开反击，在一段空中连打之后双方体力均只剩一丝，此时板桥再出2K将调布打倒！调布此时怒不可遏，一脚踢翻了椅子，工作人员连忙上前劝阻，他又拔出自己的IC卡一下扔到地上怒骂了一句就离场了，现场局面一度混乱。事后调布称"这种打法实在无聊至极"，不过日本街机界盛传调布私下有将其特别称号・猛虎的卡高价卖出的行为，还收钱替别人打高手抢道具等等，似乎他人品有些问题，不过这种事谁是谁非，怕是很难说得清。

■ **天帝的诞生**

在经过了这场争执或说是闹剧之后，比赛的气氛在某种程度上说有些偏于沉闷，最后的4强是板桥（舜帝）、こえど（影丸）、ブリマム（佩）、KING（佩），4强里有两个佩，这很出乎人们的意料，后面决赛是板桥对KING，舜帝对佩的决赛，这在赛前怕是没人能想到吧，经过一番激战，发挥稳定的板桥拿下了比赛，不仅拿到了冠军，还赢得了特别称号"天帝"。



赛后板桥称"能在可能是最后一次VF4系列的比赛中夺冠，我真的很高兴，以后我也会努力"，他个人认为与こえど的比赛比较精彩，但对于赛场冲突，板桥没有发表任何意见。



人生活剧

飘洋过海的拯救

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜



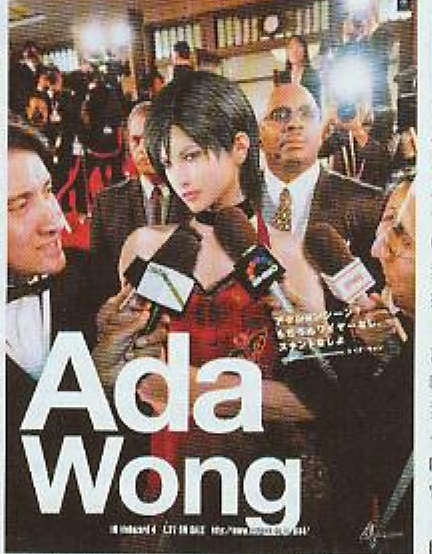
虽然生化4在剧情上确有薄弱之处，但又何妨换一个角度去体会，来看待她在情节细腻处的美丽。毕竟为了这个重逢，我们已经等待得太久。

英雄救美，又见英雄救美。

故事的起因来源于一场很没创意的危机，总统的女儿让恐怖分子给绑架到了欧洲的某个小村庄中，下落不明。这之后外表俊朗性情豪爽的帅哥特工Leon便要飘洋过海，只身去欧洲开展解救行动——这场景是不是看上去有些很熟？试想，若是把这事件往前推个几百年，那么俨然就是一个“勇者为了拯救公主而与恶魔战斗”的老套故事。比起之前生化作品充满悬念的开篇来看，BIO4的这个序幕确实是有些中庸。

小木屋中那个狂暴的村民迎头便是一斧，毫无疑问，整个剧情从这里开始才真正走上了正轨，才开始像我们所熟悉的那个生化。在此之前，Leon与两个倒霉警察之间的扯淡甚至有了一些无厘头的味道，这让玩家们已经不自觉地放松了警惕。然而作为一个老牌的恐怖游戏，BIO显然不会让你以一种波澜不惊的心态来进行游戏。突如其来的一斧让气氛骤然紧张，似乎也是在提醒玩家们“在生化中，任何时候也不能掉以轻心。”而在这个危机平安渡过之后，还没容玩家们长舒一口气，剧情便又紧接着爆发出一连串的高潮——警车爆炸，帅哥自己也被村民包围……你在经历这段剧情的时候是否有一种手足无措的感觉？这正是BIO的剧设人员希望看到的，心情松弛时的突然一击最容易让玩家们印象深刻，这一点他们干的不错。

Leon与疑似二流子的Luis相遇便引出了本作的线索——就像G病毒之于生化2一般，在4代中，让村民们狂暴化的寄生虫乃是统领整个故事的线索。寄生虫钻进了Leon的体内，同时也给了玩家们一个担心的理由——Leon作为寄生虫的寄主之一，类似村民一样的狂暴化随时有可能降临，就如同小木屋中那迎面一斧一般让人猝不及防。后来的一连串情节也都有这样的暗示，在Leon身上出现的虚虚实实的狂暴化迹象都抓住了玩家们的心，一次一次的小高潮就这样巧妙地被创造了出来。

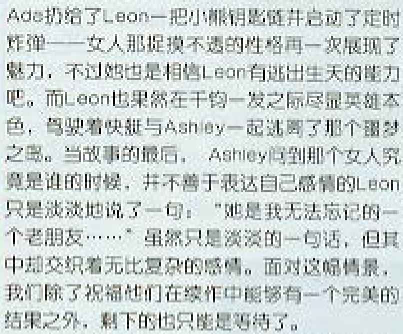


出乎我的意料，作为被拯救对象的Ashley虽然贵为总统千金，但却没有像其他游戏中的“富家子弟”们一般沾染上一些低级趣味，她有着颇为坚强的性格和勇敢的心。虽然游戏中在对她直接描写的方面着墨不多，但我们还是能够通过一个表情、一个语气、一个动作细节的运用来体会到她率真的性格。虽然还有些不够成熟和莽撞，但正是这些可以令人感受到一个立体且真实的人物。正因为她毕竟还是一个没经历过太多危险的小姑娘，于是我们才会看到她在经历了除去寄生虫的痛苦之后情不自禁地抱住了Leon——一切危机即将过去，逃亡路上所经历的艰辛与危险一齐涌上了心头，这次拥抱是感情的宣泄。不同于传统的勇者拯救公主的故事，BIO4中的公主是有血有肉有感情的，并不会在被拯救之后只是面无表情地说上一句：“哦勇士你救了我，这太好了，我要嫁给你……”程式化的对白只能让人厌烦。

没人能够无视由记忆带来的美好，它一直潜伏在我们心底的某个角落，等待着随时可能到来的某个情节来触发。于是在4代中，那个让所有的生化fans牵挂了多年的红衣女子便又一次来到了我们的面前。当她的身影出现的时候，每个老BIO玩家们便都有了感动的理由。她甚至可以不说一句话，不做一个动作，她本身就是触动我们心底那些美好的关键词。你可以说这一场相遇的戏在情感宣泄上表现得不够，两个彼此都无法将对方忘怀的人竟然对往事不提半个字，颇为冷淡地开始一个话题。是，这确实相当令人无法释怀。但这何尝不能理解为一种性格的转变，毕竟啊，已经8年过去了。我们在电影中经常可以看到这样的镜头，分别多年的二人在人海茫茫中偶遇，身旁的人群川流不息，只有两个主人公呆呆地站在原地。这个时候，任何一个动作或是语言都是多余的，他们只需要让对方的身影留在自己的视线中。你可以说这是我作为一个生化fan给出的美丽解释，但所谓体味本来也就是来源于自己的内心感受。毕竟为了这个出现和重逢，我们已经等待得太久。

Ada在惊鸿一瞥的出现后便在墨镜的掩护下离开了Leon，她还是如同多年之前一样让人琢磨不透。然而每每当Leon遭遇危机的时候，Ada却总是能够神奇般地出现，一枪打掉Krauser扎向Leon的匕首；在Leon体内寄生虫发作的时候让他清醒过来，向那个邪教头子拼命开枪以掩护Leon与Ashley逃跑……这也许就是我们一直无法忘记她的原因：独立、个性、永远猜不透的行为还有在关键时刻表现出来的人情味，作为一个游戏的女主角（虽然出场时间不多，但她真的应该算是主角之一，现在俨然也成了线索人物），她的表现已经足以让我们满意。

Ada最后还是没能和Leon有什么实质性的结果（这一点我想大家都会感到很遗憾），多年以后的重逢并没有解开多年以前在浣熊市中的那些悬念，她什么都没有透露，只是接过Leon手中的样本后便离开了。在直升机上，Ada扔给了Leon一把小艇钥匙链并启动了定时炸弹——女人那捉摸不透的性格再一次展现了魅力，不过她也是相信Leon有逃出生天的能力吧。而Leon也果然在千钧一发之际尽显英雄本色，驾驶着快艇与Ashley一起逃离了那个噩梦之岛。当故事的最后，Ashley问到那个女人究竟是谁的时候，并不善于表达自己感情的Leon只是淡淡地说了一句：“她是我无法忘记的一个老朋友……”虽然只是淡淡的一句话，但其中却交织着无比复杂的感情。面对这幅情景，我们除了祝福他们在续作中能够有一个完美的结果之外，剩下的也只能是等待了。



虽然这次的作品号称是“革命性的一作”，言下之意似乎是要和以G病毒为主线的前几作BIO划清界限。然而事实上，在这次的故事中，我们却还是能从某些细节中看到与之前生化的一些藕断丝连。比如说不知道从哪里来又去了哪里的Ada，她的背后正是独具魅力的反派Wesker；再比如说从Krauser嘴里冒出来的“安布雷拉”——这些细节既联系起了前作，同时又创造出了悬念，让玩家们嗅到了续作的气息。这一次的故事没有完全铺陈开，但我们也可以理解成是在为以后埋下伏笔。

Leon载着Ashley在阳光下渐行渐远的结局看上去含蓄而美好——这似乎是BIO史上最完美的结局了。灿烂的阳光下没有死亡、没有破败、也没有忧伤，只有着一种欣欣向荣的生命力。这样的美好，足以能让一个习惯了压抑的老生化fan微笑起来。

然而在看过了相对美好的结局之后，我们却依然有着感伤的理由。无数村民的狂暴化无疑是一个悲剧，无辜的他们就像洋馆与浣熊市中到处流传的丧尸一样都是个人欲望的牺牲品。不断出现的悬念虽然让人应接不暇，但给我的冲击始终却也无法凌驾于他们已经失去了人性的表情之上。真正的悲剧永远是多数人的悲剧，故事中一两个人美好的结局并不能改变什么。从这个角度来看，在生化系列中，每一次的拯救、每一次与生命有关的正邪较量，其实都与宏大的人文关怀有关。

米花通信

神游就快推出大陆版NDS了，相信这必将大大推动NDS在国内的普及量，可是在发售初期恐怕专门的软件数量不能满足玩家的需要，那么小沛就与掌机玩家们一起分享我这4个月来的游戏心得，让大家能够充分享受NDS带给我们的乐趣。

Vol.9 主持:小沛

买了NDS的玩家现在都在玩什么呢?我很想知道和我一样购买到这款掌机的玩家们使用最频繁的功能是什么?现在NDS的好游戏虽然不多，但也够玩。而且兼容GBA这一设计也大大提升了主机的实用性，包括电影卡等周边配件提供的多媒体娱乐功能等都令买到NDS的玩家有多种选择。小沛的NDS可说是已经将功能发挥到近乎极限了，本期就在"米花通信"中与大家一起探讨这款新掌机的娱乐功能。

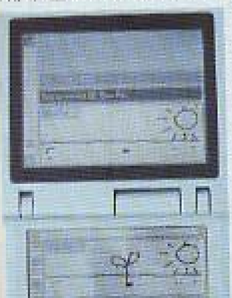


动画制作

用NDS制作动画?这可不是开玩笑，真的。需要额外的软件吗?不用，NDS已经自带了，其实也就是内置的聊天软件"PICTOCHAT"。当然了，这可不是任天堂原先就为NDS设计好的功能，而是有人灵光一闪的奇妙创意。下面小沛就为大家介绍一下动画的具体制作过程。

首先说一下这个所谓"动画"的意义。其实就是画一些简单的图案，然后经过不断的复制和修改画出一连串前后互相关联的图案，最后再将这些图案连续播放就做成了NDS的动画。因此并不是能够做出十分复杂的动画，而只是另一种玩法罢了。

具体做法如下：先画一幅图画，然后选择发送，这时画好的图画就跑到了上屏当中。接着就可以画下一幅图画了，首先选择下载上一条信息，也就是把上面画的画再复制一遍，这样做的原因就是考虑到下一幅画与前一幅的位置不能相差太大，甚至如地面这类不能动的东西，在复制之后也可以保证其位置不变。画完第二幅画之后再选择发送，如此反复就可以完成动画元素的制作了。最后当然要说一下播放的方法了。当画完所有的画之后先按住R键就可以重新浏览所有画过的图案，一直退回到第一张图画时再按L键就可以顺序播放了。



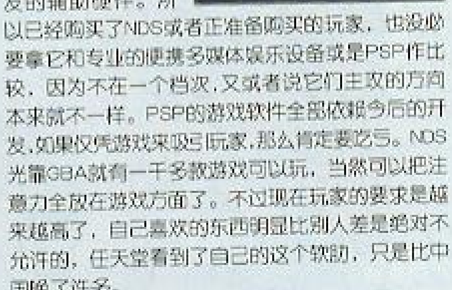
其实这种所谓的"动画"在实际观看时会有残像。建议大家在最后观看时不要按住L键不放，而是按一下停一下，这样的效果会好一些。有兴趣的玩家可以自己试试看，在游戏之余自己做一篇动画也是挺有意思的。



多媒体应用

由于NDS兼容GBA，因此原先的GBA电影卡现在在NDS上也可以继续大显神威了。而且NDS的画面显示效果比GBA要强许多，无论是亮度还是解析度都要好，这在观看动画或是电影时也就更加赏心悦目了。也许有很多玩家现在正在用GBA的电影卡在NDS上看电影、听音乐，那么下面我说的这些就权当是给没有电影卡的玩家一个参考吧。

其实说到电影卡这个东西，任天堂已经在今年的2月21日推出了，不是针对NDS而是专为GBASP所设计，只不过NDS也能用罢了。其实际的播放效果也就和国内的电影卡差不多，但是功能上就要稍逊一筹了，因为国内的电影卡还可以看电子书和玩FC游戏。



NDS在设计之初并没有把多媒体娱乐作为其基本功能之一，不过是后来迫于竞争压力才开发的辅助硬件。所以已经购买了NDS或者正准备购买的玩家，也没必要拿它和专业的便携多媒体娱乐设备或是PSP作比较，因为不在一个档次，又或者说它们主攻的方向本来就不一样。PSP的游戏软件全部依赖今后的开发，如果仅凭游戏来吸引玩家，那么肯定要吃亏。NDS光靠GBA就有一千多款游戏可以玩，当然可以把注意力全放在游戏方面了。不过现在玩家的要求是越来越高了，自己喜欢的东西明显比别人差是绝对不允许的，任天堂看到了自己的这个软肋，只是比中国晚了许多。

题外话说得够多了，到底用NDS运行电影卡的效果怎么样呢?用NDS玩过GBA游戏的玩家肯定会知道，在屏幕的四周会留有黑边。但是就在NDS推出不久之后，国内也出现了专门对应NDS屏幕分辨率的电影下载。其效果自然大大好于玩家自己用专门软件转换的影片，不但可以全屏播放，而且画面细致程度也大幅提高，与PSP的差距也只是屏幕的大小而已。再就是用NDS来播放音乐了，在这方面目前与GBA还没有什么区别，因为不支持播放高品质的MP3，其专用格式的声音质量比较差，因此最多也就是声音别开太大而且别插耳机还凑合能听。至于其他的电子书阅读和玩FC游戏就没什么好说的了，和GBASP没什么区别，就是画面亮点儿。

现在NDS自身的游戏并不多，用它玩以前的GBA游戏也有点缺乏新意，因此电影卡便是最佳的选择。而且NDS在显示效果方面已经非常不错，也许以前你对GBA甚至GBASP的画面不满，现在可以完全打消顾虑了，用它看电影真的别有一番感受。

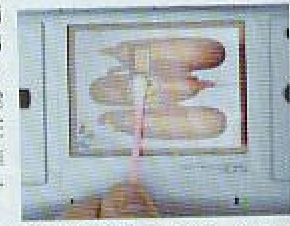


主机保护

保护主机也算创意吗?是不是创意关键就看你能不能想到了。

NDS的下屏是触摸屏，但它又不是像笔记本电脑那样是单纯的触摸板，它还担负着显示游戏画面的重任，因此防止它划伤是非常重要的。那么给它配上保护膜怎么样?当然不好了！相信凡是给NDS买过保护膜的玩家都有体会，那就是既影响美观又会造成灵敏度下降。那么怎么样才能解决这个问题呢?其实很简单，反过来想一下，假如触摸笔变软了呢?问题不就解决了。

这里小沛向您推荐用棉签来代替触摸笔。至于使用的实际效果怎么样，小沛也已经做过了认真的测试。就目前发售的NDS游戏来说，凡是需要用触摸笔来玩的游戏都可以用棉签轻松应付。只是在开启聊天功能时有点麻烦，因为棉签的顶端较大，而屏幕上的按键都很小，所以在按起来不是很准确，除此以外一切OK。



好了，小沛现在能说的也就是这些了。如果玩家们还有哪些有关NDS使用或是娱乐方面的创意，欢迎与小沛沟通啊。





RPG幻想辞典

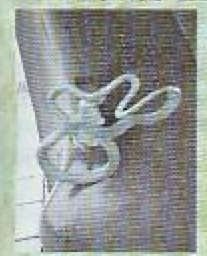
妖怪列岛百鬼解读之鬼太郎特别篇水边的传承

这回的水木之路将是顺着入侧的右边进入，同样是原来那条路，对面的则都是先前我们都曾介绍过的，其实两侧的妖怪们在细微上都还是有一定的差别，对面的多为水木大师的原创或是一些不太有名气的妖怪们，而现在这一边的妖怪其本身就具备一定的知名度，本期出场的则是两个常出没于河岸和海边的传承妖怪。



濡女 NO.24

首先是第24号妖怪濡女（ぬれおんな），这是一个上身为女人而下半身却是蛇体的恐怖妖怪，人们对其的恐惧甚至达到了闻之色变的程度。濡女有着超长的尾巴，据说长度有3个镇那么长，或许有点夸张了，不过基本上还是有330米左右长；不过这个尾巴并不值得她得意，往往有时候作害逃跑时却老是因为被人逮着尾巴而被抓。她经常在河边、沼泽或海岸附近出现，平时其在水面上浮着也只会露出上半部分的女身并若有其事地梳理着自己蓬乱的头发。倘若有人接近的话，她会迅速地用自己藏在水面下的蛇尾将目标缠捆住，然后再吸干其鲜血。



濡女也常出现在新泻县和福岛县一带的周边地区，传说中其是“牛鬼”的老婆。这对妖怪夫妇经常联手害人，一般情况下都是由濡女抱着婴儿装出一副楚楚可怜的样子站在河中，恳求路过人前来救助。如果有好心人怜悯在水中她们孤苦的母子俩而靠近其并接过濡女手中的孩子的话，这时牛鬼便会突然出现，当好心的路人正要逃跑时将又会发现自己手中的婴儿突然变得越来越重，令自己寸步难行，而刚才那位羸弱的女子也会突然面目狰狞地露出正体，并用其蛇尾将那人死死缠住，然后再让牛鬼将其杀死，最后再让濡女来吸光该人的血。其实就这一点来说，濡女也算是矶女的同类，而矶女也是凶恶的妖怪，专门伏匿于海边袭击前来附近的人，杀掉后也是再吸光人的鲜血。这类妖怪很多，还包括矶姬、海姬等女妖，不过有一点需要特别讲到的便是往往很多朋友们常把濡女子和濡女混淆为一个概念，其实她们两者完全是两类不同的妖怪，今后我们还将详细地介绍到另一种可怕的妖怪濡女子。



↑这就是人头蛇身的濡女，看到这就让人想起了白蛇传……

不过在这里水木之路的濡女铜像前还有一个特别的意义，那便是期望能再见自己所想见的人。

古木妖 NO.25

接着前方是第25号妖怪古木妖（キジムナー），要说到这个妖怪的名字，其实还真难，除此之外也还有其他多个别名，各地的称法都不尽相同，初步统计目前共有50余种叫法。古木妖的相关传说原本盛行在国头郡大宜味村，也即今冲绳本岛中南部，被认为是冲绳的代表妖怪，后来其逐渐向周边蔓延，由于各地地域性的不同而影响到口传的不同，渐渐地古木妖也就有各不相同的称谓。尽管单就名字来说在众妖中不怎么显突出，但其本身却也享有名妖的地位，另外其也被是归为了河童类的一族。古木妖的栖息和出没地带主要是冲绳的喜如嘉，其实在多数南方地区也都有关于其出没的记载。古木妖是不害人的妖怪，它们还能听懂人话，只不过偶尔也会弄一些让人哭笑不得的恶作剧出来——看来河童族的天性也都爱好这个。另外古木妖还有个特技，那便是其双手的大拇指可以自动地点燃生火。古木妖有着一张娃娃脸和短红发的大头（又是一个头大身子小的妖怪），可以说那头红发是其标志性的特征，据说这头红发还是因为平时吃了过多的黏土而变成这样的，但在另一些版本的说法中古木妖却是不折不扣的秃子。



古木妖总是喜欢在海边或河边附近活动，并变作一棵榕树，到了晚上还伴随着火出现，而且即使试图用水来浇灭或是将树推倒在水中，火都不会熄灭，要是人再用手去探触那火的话还会发现其实一点温度也没有，所以古木妖也会被普遍认为是树的精灵。不过渔夫们倒还是挺怕遇到古木妖的，这里的怕并不是因为它将要作什么害，而是它的恶作剧经常会耽误渔夫们的工作。不过要驱赶走古木妖也很容易，因为它们最怕的是章鱼，只要每逢要出海或是打渔归来，将章鱼随身带着，古木妖会因为害怕而躲得远远的，不过其却相当地喜欢吃鸡眼和海星。



↑大众的古木妖，应该是各类说法最为普遍的一种妖怪了

尽管关于古木妖来历的主流看法是其由树的精灵所变，不过也正如当初口传所影响，其的由来版本也很多，比如在粟国岛传说其生前就是这里的原住民，而在本岛南部相传其是由溺死者所变，在宫古八重山附近也有说法称其是死去的小孩所化。关于古木妖平时的栖息场所也是说法不一，本岛的传说是住在大树上，在粟国庆良间一带其居住于水中的洞窟，而宫古诸岛附近的它们却喜欢居住于坟墓之中。要说到古木妖与人类的关系和相互影响那可就多了，首先并不是平时所有的人都能看见它们，而只有一些特定人们才可以，这其中尤其又以渔夫最容易见到它们。古木妖会帮助与自己关系特别好的渔夫们每晚一同去捕鱼，要是古木妖它自己的住所被人烧掉了的话，它可是会记着这笔仇并迟早要找那人报复回来。平时很淘气，常喜欢莫名其妙地追赶人。据说常与古木妖亲近或有着密切来往的家庭会走红运发财而更加富有，相反那些常被古木妖所追赶的人们倒是会变得越来越穷。也有化作人形并与人结婚的古木妖，传说当他们这样结合了之后，会出现一笔旷世奇宝。

古木妖当然也要杀生的，而且有少部分居然还是要杀人了。特别是本岛南部传说的那类溺死者所变的古木妖，它们为了找到心理平衡往往会去故意溺死一些在水中的人；还有一些要杀生的古木妖则相对仁慈多了，它们最多只杀掉牛羊之类的家畜，让其主人吃惊一下便罢；另外一种古木妖的行为有点不厚道，它们总喜欢袭击熟睡中的人们，其实也谈不上袭击，也就是骚扰之类吧，更过分的是有的还会将睡着的人给绑在树上，然后再将其弄醒，得意地看着那不停挣扎着欲摆脱捆绑的人。尽管调皮，有时候它们还是会利用自己的点火特技来帮助正在做饭的人生火，所以大部分时候的古木妖还是与附近村落的人民建立了良好的友谊。

□文/逆转A.C.E;nakazawa　责编/北斗

久多良木健的PS革命

□文/麻仓岭士

【写在最开始的】

“Salaryman（公司职员），不，或许应当说只有Salaryman，他们掌握最高端的技术并且拥有最精彩的点子。我想要努力证明的一点是，如果把这些人集中在一起，将能够创造前所未有的巨大成就。”这就是知名家用电视游戏主机PlayStation的缔造者、开发者，久多良木健先生在当初做出的大胆断言。

PlayStation事业正式开展后的第四个年头，就创造了7030亿日元的巨额财富价值，不仅是旁人，就算对于SCE（Sony Computer Entertament）自己来说，这个数字也可以用“惊人”来形容。仅在短短四年的时间里就取得如此傲人的成绩，这的确能够称得上是一个奇迹。SONY公司大贺典雄这样说道：“SCE用不多的几个人，却能把工作做得这么出色，公司本部也要向他们学习。”这样的说法其实毫不过分，要知道在当时，PlayStation事业所创造的利润已经超过公司总利润的五分之一。



久多良木健，这位“SONY数码革命”的强兵，通过努力，终于将从前自己的断言变成了现实。回过头再来看他所说的话，或许我们能多少理解一些其中所包涵的意义。对于像SONY这样一个财大气粗的企业来说，如何合理灵活地运用现有的各种资源，将在很大程度上影响某项事业甚至是某一细节的运作。只有认识到这一点，才能将凝聚在高端技术以及精彩点子中的价值彻底激活、释放。至于久多良木健所说的“Salaryman”，则反映了他对于将要开创的新事业的定位。可以说，PleyStation从刚一降生就带着“Digital”(数码)的烙印，这一点十分重要，它为PS今后所取得的成功奠定了“革命性”的基础。

PleyStation事业向前迈进的每一步、取得的每一点成就都和久多良木健有着密切的关系。那么，被人们称为是“SONY的革命者”的他以及他的班子,究竟是怎样一群人呢？

【第一部 从“不利”开始】

第一章 热情的思索
——不断酿造“社内密造酒”的久多良木健

1984年9月，SONY厚木工厂情报处理研究所（注1）内上演了让所有在场人都惊异非常的一幕：屏幕中电脑演算绘制出一张3D人像，随着工作人员进行的操作，它会即时地进行各式各样的变化。放大、缩小、与其他物体合成、再次分离。这就是Comouter Graphics System——GAZO（System G，GAZO“画像”一词的日文读音）的首次亮相。尽管在当时，电脑构筑三维模型并进行材质渲染已经不是什么新鲜的事情，可是接收指令立刻进行运算处理，并且即时地在图像上表现出来，这一点是以往所未曾达到的，这就是GAZO的过人之处。按下某一个按钮，屏幕中的人像就会立刻发生相应的变化，看到眼前的这一景象，当时也在场的久多良木健感到十分兴奋：“真的是太棒了！太让人感动了！如果某一天游戏机也具有了这样的功能，有谁能够想象那将会是怎样一种情景啊！”确实是这样的。在当时，仅仅具有简单2D演算机能的FC就已经能够为人们带去无穷的乐趣，如果在未来的某一天，真的诞生了一部具有“System G”功能的游戏机，想必游戏界将发生一场天翻地覆的大变革。

久多良木健一直就对“Comouter Graphics”抱有非常浓厚的兴趣，他的大学毕业论文的题目就是“Comouter Graphics在医疗器械方面的应用”。此外他对于硬件，特别是半导体技术以及微处理器的应用也很痴迷。

对于过去，他本人回忆说：“刚刚得知Intel推出4004和8080芯片，我就立刻跑到位于神田的电脑公司把它们买了回来，虽然花了很多钱，不过那可真的是宝物！进入SONY工作以后，拿到了一个撞球的游戏，和同事们一起去滑雪的时候我还把它带到了住的地方，晚上就接上电视，大家一起玩非常开心！”

1983年，任天堂的FC家用游戏主机发售了。久多良木健也为自己刚刚两岁的儿子买了一台，事先还特意做了一个测试。他把FC和MSX（注2）同时放在儿子面前让他自己选择，结果是FC胜出。对于FC，久多良木健也颇有感慨：“在当时，IBM PC的显示画面都是单色的，但即使是这样，我们在上面玩玩撞球等现在看来非常简单的游戏，也还是觉得很有意思的。后来任天堂出了FC，大约在同时期上市的还有MSX。后者在八个DOT单位面积上进行图像描绘，而FC却能够在更小的一个DOT单位上完成同样的工作，这确实非常厉害。当时我比较喜欢的游戏有大金刚以及ROAD RUNNER，不过其实我个人还是对产品硬件本身更感兴趣。”

对于“System G”的出现，久多良木健的好奇心再一次被触动，对于眼前这个能够即时接收指令并瞬时改变模样的神奇图像，他实在是难以抑止心中的激动。凭借个人强烈的爱好以及多年来所积累的认识，久多良木健立刻认识到“System G”在今后一定会大有作为，同时，对于它和FC的结合，也充满了期待……

（待续）

注1：情报处理研究所——SONY DIGITAL信号处理研究所。从事数据压缩技术、网络技术、通信协议等数码技术的研究工作。

注2：MSX——Microsoft和ASCII共同开发的8位家用计算机，包括SONY在内的一些电器厂商参加该产品的经营活动。

Profile

久多良木健 KUTARAGI KEN 简介



——1975年大学毕业后进入SONY第一开发部（负责液晶、微处理器相关研究）担任研究员，后转到第二开发部，进行SONY早期数码相机Mavica的研究开发工作。

——1989年，SONY与任天堂合作共同致力于全新的32位家用游戏主机的开发工作，久多良木健负责该计划。然而却遭到多方压力甚至是反对，幸得营SONY会长大贺典雄的支持。

——1991年，由于某种原因，任天堂中止与SONY合作开发下一代家用游戏主机的工作。久多良木健知难而上，力排众议坚持SONY本公司自己研制全新主机，被人视为特立独行的“革命派分子”。

——在久多良木健坚持不懈的努力下，SONY于1994年底推出PlayStation游戏机，又经过几年的经营，成为全世界最为著名的游戏平台，为SONY打下属于自己的数码娱乐江山立下了不可磨灭的功劳。

——2000年PlayStation2面世，把家用游戏业带入全新的128时代，PS2将播放DVD作为主机基本功能，这是旨在将游戏机与家电相互整合的极具革命性的理念。之后久多良木健仍旧致力于全新时尚数码产品的开发与生产，SONY的“时尚数码娱乐”的生活理念在他的推动下深入人心。

□责编/布塔

“GAMES WILL NEVER BE THE SAME”

Xbox STORY

魔盒的故事

编者按：XB发售已是3年有余了，在XB2年底即将发售，XB行将推出历史舞台的今天，我们想是该对XB不尽如人意的一生进行“清算”了。那首先就从发售之初，一些业内人士的观点来看看XB当年在人们心中是怎么样一个形象吧。

—游戏将会从此改变—



时间还要倒回2002年的那个早春。

2002年2月22日早7点，日本的游戏历史上又一个新成员呱呱落地，他没有东方人的黄皮肤，没有黑眼睛。他金发碧眼，他来自大洋彼岸，他是全球PC大鳄在游戏界里的“私生子”。他的名字，叫X-BOX。

很多人都想参与这令人兴奋的瞬间，虽然还是清晨，但涉谷的电器店门前人们却已热情似火。日本的首发活动比不了北美的大肆宣传轰炸，但在这个静静的清早，商店前的队伍却也悄然地排出老长。这时，心中感到兴奋的不仅有这些玩家，相信还会有更多的人怀着兴奋与不安所交织的心情，静静地等待着发售那一刻的到来。没错，他们就是为了XB发售不分昼夜地努力的微软XB事业部全体人员，以及那些敢于在XB平台上向传统游戏发起挑战的制作人们。

正是这些人们，才引导着XB走向正规。下面我们将看到他们对于XB的看法。“游戏将会从此改变”，这令人热血沸腾的话语，使得无数敢于挑战传统，或说要打破定律的制作人们站到了XB这一边。这些有着坚定信念和创新精神的人们对XB乃至游戏界的看法，相信定会给您一些启发。

关于XBOX的市场定位问题

升山宽　MASUYAMA HIROSHI

1.围绕着三个“X”进行的猜想。

那还是2001年12月，那是我与XBOX的“第一次亲密接触”。我当时接触的还只是美国版的XB，和在日本发售的机器还是有一定的不同的，也许正是因此吧，我才会有了更深的感想。

如果要说第一感觉，那就是“太棒了”，而且还不是一般的那种“画面真棒”、“音效真棒”这样流于表面的感想。就算是“HALO”、“DOA3”这样在其他机种也能玩到的传统游戏类型游戏，到了XB上也会让人感觉与众不同。就好比汽车，抛开马力啊动力啊这些参数不说，有些车开起来就会让人感觉非常好，感觉很独特。我想XB就能给人以这样的感觉。





↑在XB发售之初，在日本社会上还是有一定反响的，图为2002年XB刚刚发售时日本电器商场里试玩的顾客们。

从任天堂的FC时代开始，我就进入到游戏这个圈子里，以至后来的参与东京游戏展策划，成为法国的“米利亚”评奖委员会的评委，在我这些年的工作经历中，很少能够有什么让我感到非常惊异的事。就算有什么程度的技术啊、画面的进步，也不会给我太多的冲击。因为电视游戏这个领域，它就是一个时刻变化着的、能经常给人以冲击的世界。

不过XBOX给我的感觉，是在很多方面都可以说和现有的这些机种有着一定的区别。首先就是他是微软的产品，凭借微软在全球PC领域中拥有的软件源，XB哪怕是只作为一个移植游戏的平台，都可以完全不用担心软件不足。还有就是一直被任天堂、SEGA、SCE等日本厂商占据的日本游戏市场，首次有外国厂商加入等等。于是乎作为很多不同点的载体，XBOX的面纱也显得无比神秘。

当今的游戏市场，很多时候人们会理所当然地认为游戏，首先要是娱乐，是商业。它在市场上只会被人们记录销量如何，只会被人们评价“好不好玩”。之后才是厂家有什么技术的突破，或是好的创意，或是迎合市场等等。同样，玩家即消费者也会每人都有自己的主观评价。那下面咱们就围绕着XBOX的这个“X”，从三个方面来做一下猜想。



↑2002年当时，微软对于XB的宣传应该说还是很到位的，图为02年春时的东京街头。

1.作为游戏机的XBOX，在日本会得到认可吗？

2.作为网络机器的XBOX，会有网络+游戏的商机；

3.作为情报家电的XBOX，以及微软所策划的长期战略会是什么？

这里我想第一点是谁都关注的吧，自从1983年FC出现之后，家用机市场已经成为拥有数千亿日元巨大市场的全新娱乐商业的新战场，自然会有很多人想在这里分一杯羹。就连松下和NEC这样的大电器商也难以抵挡这个诱惑，虽然最终战败，但也仍乐于参与这场战斗。不过XBOX今后的动向究竟会如何，后面我们会请到专业人士进行评论。

第二点，最近移动通信技术以及网络技术的进步已然使得大众生活有了很大的变化，同时在数码娱乐界里，其带来的冲击也是非常的大。不论是学生还是青年或是中年人，几乎都是人手一机，平时人们的联系都以手机短信等手段为主。在改变了生活方式的同时，新的商机也悄然而来，XBOX的性能明显对于网络应用方面作了很有针对性的调整，其性能完全能够满足网络应用的需要，但能否借助网络，开创一个新的时代呢，现在谁也说不准。

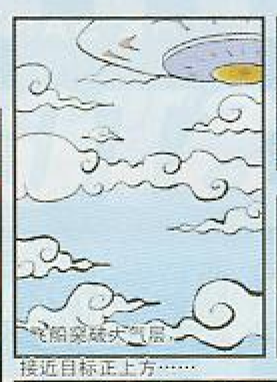
最后，XBOX最大的这个X的意义是“实际上XBOX不仅是一台为游戏而生的主机”。微软是一个以商业软件开发为主业的公司，其这次进入家用游戏市场的意图还是很值得推敲的，下面的文章中我们也会做出详细的分析。

总之，与其猜测，还不如拿起手柄去实际玩一下，相信XB会给您以不同的感觉的。　**（待续）**

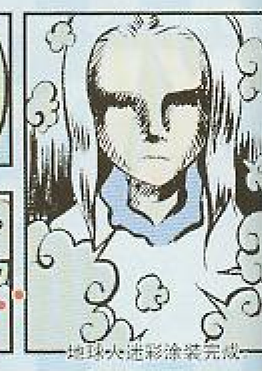
□责编／无无

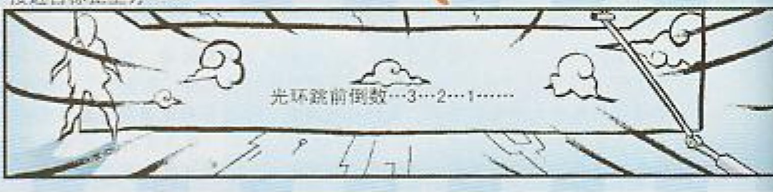

电软剧场
VG
第9回
游戏机：

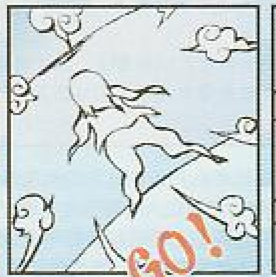

P-X-EVOLUTION
VOL.01 降临！


飞船突破大气层
接近目标正上方……

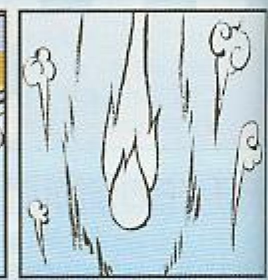

准备涂装地球大迷彩。

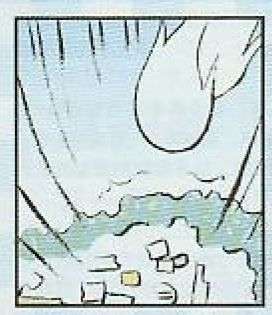

PU…
地球大迷彩涂装完成。


光环跳前倒数…3…2…1……


GO!







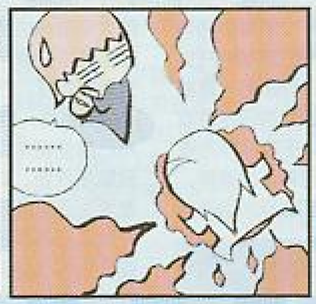

我翻……


火腿市


WOhohoho
！？


嗯！那是什么鸟？


PA!

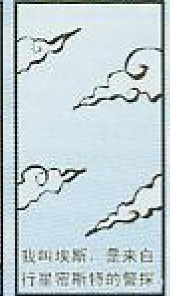

……
……


忘了告诉你地球的引力非常大……


你早说啊……


哼！我没事！


趁还没被人发现早点隐藏起来！
你当我不存在啊……


我叫埃斯，是来自行星密斯特的警探


这是我第一次到地球来
这里空气好新鲜！


电子游戏从地球传到密斯特星已经有十年了。每一个密斯特星人无不为之疯狂，这次金鱼竟然把犯罪的黑手伸向了游戏的发源地地球……

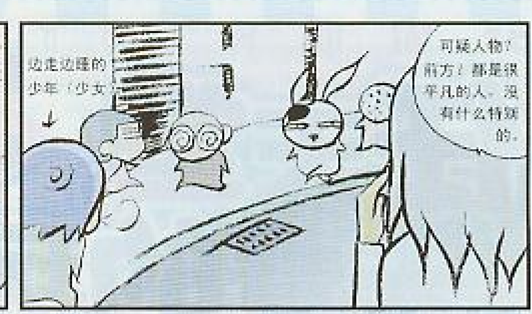

我绝不会允许的！！

作者/华尧


办完案子还可以顺道旅游买几台好机子。


我可听见了哦！注意你的任务！
联络员卜娃


嗯！
注意你的前方有可疑人物出现！
微型通讯器

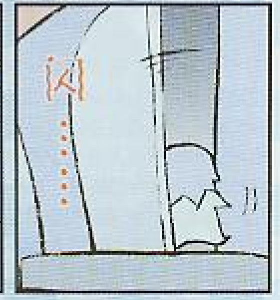

边走边睡的少年（少女
可疑人物？前方！都是很平凡的人，没有什么特殊的。


你平时打游戏都白打了，好好注意一下每个人头上的状态，有一个和其他人不一样的……


发现了！果然很可疑……


他进了一个小胡同……


周围没有人吧……
他在看什么？


闪


这个人走进了……


一个非常可疑的地方！


门没有锁……


有人在么……
HALLO……


这里一点光线也没有，什么也看不见啊！


欢迎您来到……
P.X.EVOLUTION!
啊！什么声音？


您有十秒钟时间可以选择离开游戏，10…9…8……


开什么玩笑！我是宇宙警探埃……


…3…
Aaaaa……
…2…
……1
咔
GAME START


这到底是怎么回事……


欢迎来到……


我们的世界！




醒醒！


你还活着吧！醒醒啊！


我来到了一个奇怪的地方，在这里我遇到了辫子男一干人等，冒险就从这里开始了……


终于醒过来了！
这是什么地方啊？！你们又是谁？

未完待续……

任天堂，失意的玩具商

无可否认，任天堂是一家有魔力的公司，她是游戏业资格最老的品牌，但是，在创造力与脾气上，人们对他的了解却是处于无知的层面。事实上，根本就没有人真正了解过任天堂。对于任天堂，大多数人留下的最深刻的印象无疑是她那让人感觉宁愿老死不相往来也要独撑一句戏言的混脾气。如果这是她真实的一面的话，那任天堂绝对无法大把钞票赚到现在。

想要完整地了解和理解任天堂，我们就需要透彻地来解读她始终贯彻的企业信念——游戏即玩具。在这一点上，无论是从前社长山内先生反复强调的语句中，还是在如今"大乱斗"之父执掌的花札后继厂的表现与作风上，都可以感受到。业界万变，但是任天堂对自己信念的坚守和对游戏发展的导向性都不曾改变，或许她曾经受到过其他浪潮的影响，但当我们将风潮的表面反过来细读的话，却会发现这些都只是在围绕着任天堂当初的预言而发展着，或多或少。

不过，即使是先知也有置身于危机的时候，更何况是在强手如林的市场竞争当中。而任天堂此时的境地实在说不上强势，甚至外界还流传着任天堂行将就木的传闻。

"任天堂危机"的源头

所谓的任天堂危机正来自于明显针对PSP而登场的新掌机NDS，实际上，对于一家硬件厂商来说，在自己占有绝对的市场主导地位的前提下，任天堂的NDS的出现让人觉得非常的匆忙和赶工。尽管NDS的概念明显不是任天堂短短一两年的设计想法，但真正决定让这款掌机去年出山的原由，无疑是要落到PSP的身上。面对新的挑战者，任天堂显得很急迫，急迫得让人不解，这与当年任天堂在家用机上的不慌不忙形成了鲜明的对比。


任天堂将利用新主机与GBA进行联动，而这一计划是否能够成功，有待证实。

实际上关于PSP的消息，任天堂内部早就得知SCE方面在秘密的开发中，但其出现的时间却比任天堂内部预测得要早了很多，以至于原本已经提上了开发日程的GB系新掌机的计划受到了预想外的冲击。

任天堂对于对手的突然出现，表面上显得老道而轻视，但当SCE在E3上将PSP的完整形态亮相的时候，任天堂的评估人员却发现这一切并不是当初设计的剧本，SCE是来真的，而不是像上一次给BANDAI一点点支持来试水深浅。

当任天堂的口袋妖怪出现后，所有厂商都开始对掌机市场的钱袋表现出了空前的热情。BANDAI的WS的出现，在幕后则是SCE的强力支持。而这些计划开始的最终目的，是SCE背后尝试掌机市场的野心。GAMEBOY到底有多难撼动？掌机市场到底是不是任天堂坚实而厚重的城堡根基？SCE决定利用BANDAI的WS来对任天堂最后的防线进行冲击。为了给WS的成功添加砝码，SCE游说SQUARE为WS开发软件，寄希望于造成当年"正方形"弃N投S的轰动效果，看看玩家的实际反应如何。

与此同时，SCE推出了PS主机的互动便携外设POCKETSTATION。尽管这款产品仅仅是以PS的辅助设备出现的，但凭借SCE灵活的产品宣传和出众的销售卖点，POCKETSTATION成为了大热门的产品，甚至游戏媒体直接将这款副产品算为了一款独立的游戏平台来统计她的销量。可以说，SCE独到的定位与成功的宣传策略，是打造POCKETSTATION的关键。

与这款产品的成功形成鲜明对比的是，SCE力顶的WS平台却在GBC丰富的软件战略和口袋妖怪的大热下，渐渐步入了艰难困境。而WS的失败，则可以归结于多方面的原因，但其中最主要的就是WS在定位上与GBC的重叠、模糊，没有让玩家体验到与GBC有天地之别，甚至从设计感觉上来说，WS有着很强烈的GB味道。当然，同是一父生，横井军平给了GB王者的宿命，也给WS的退出埋下了伏笔。

从WS的失败中，SCE已经有了足够的经验，想要挑战任天堂，想要彻底称霸游戏市场，SCE必须啃下这根骨头。对于任天堂，SCE认为自己足够了解对手，即使在掌机上，应该如何扬长避短，如何发挥自己技术上的实力，利用自己的优势，SCE已经有了一套长远并且精明的打算。接下来，SCE开

「失意泰然，得意冷然」——山内溥座右铭

「GC与XBOX在设计和对游戏的表达上有着根本性的不同，XBOX是带有硬盘的计算机的延伸产品，只在性能上进行追逐的徽状，并不理解游戏是因为软件好玩这件事的本质。任天堂的游戏机产品是坚持到底的"玩具"，与为了游戏而追求性能的机器不同，两者是完全不同的，这就好像相扑选手和职业摔跤手以不同的规则比赛一样。因此GC和XB根本就不是竞争对手。」

——山内溥 2001年5月

「21世纪的游戏不需要大容量，打算在这上面进行人海战术的游戏公司到那时候都会倒闭」

——山内溥 2000年6月

「超大型的游戏软件内容复杂、制作时间和人手都需要巨额花费，开发商投入十亿以上的资金，使游戏成为销售百万本的畅销作品，结果厂商还有赤字出现。这样的话还不如制作小规模的完成度高且有趣的游戏」

——山内溥 1999年11月



「今后的游戏将围绕"交换"、"收集"、"育成"以及"追加"这四个关键词发展」

——山内溥 1997年11月



↑SONY经典的便携产品，在游戏互动性方面SCE有着自己的一套见解，玩家也很受用。

始开发真正打着SONY标识的掌机，推翻任天堂帝国的真正大戏开始酝酿开来。

然而，任天堂在面对一次次掌机的攻势下都获得了完全的胜利，表面上可以看做对手被任天堂灵活的软件策略所征服，但其实应该看到的是这些对手并没有真正了解任天堂为什么可以在掌机市场上兴风作浪，并没有抓住掌机消费者的心理状态，大部分厂商只是看到了金子，却并没有掌握淘金的手段。因此，与其说是任天堂将对手挤出市场，倒不如说是那些对手自己不争气，根本没有做好准备来竞争。或许，很多厂商压根就没有想到要与GB去竞争，掌机市场可以容纳更多的平台生存吗？目前我们已经有了一个半模糊的答案。

作为挑战任天堂的产品，PSP已经给了业界一次震撼。

“任天堂危机”因为要正面对手的竞争而引发，如果说PSP是SCE酝酿已久的杰作的话，NDS充其量是任天堂试验性的“异质品”。

就跟岩田聪一再强调的那样，NDS是个彻底的、想要反传统的、推动游戏操作方式革命的开发平台，而究竟要怎么革命，革命的方向是什么，任天堂内部也没有一个明确的设想。当NDS的开发设备摆到了厂商的谈判桌面上的时候，任天堂只是概念性的为对方解释了NDS的优点，以及开发上的便利。但究竟在NDS上能够创造出什么样的游戏，任天堂只给了一句“这是个可以发挥制作人创造力的平台，在这上面可以开发出制作人想要的游戏”。仅此而已，而同时任天堂给出的范本也不够充分。很明显，“口袋妖怪DASH”在使用触摸笔上显得非常勉强，尽管很容易操作，但却说不上非常有趣。而翻自“超级马里奥64”的NDS版本就更是让人感觉触摸的乐趣实在过于牵强，在这款没有类比摇杆的掌机上，玩家体验着有史以来最伟大的3D动作游戏，但那种久违的操作感觉却根本无法通过NDS找到。任天堂很了解如果没有类比摇杆支持的话，“超级马里奥64DS”会失去什么。当然，任天堂还是给NDS找到了一款足以让所有制作人感兴趣的软件，“触摸瓦里奥制造”。但是，当这款游戏带给开发人员眼前一亮的同时，却无形中将软件开发设计的门槛提高了——大量的创意被这款游戏用到，今后开发的游戏就要想到比这更有趣更丰富的点子。开发人员很明白的是，在传统掌机上如果抄袭别人的创意，玩家感受不会特别明显，但如果使用电子笔或触摸屏的方式大多雷同的话，那可是让人接受不了的。



↑PSP凭借丰富的软件以及强劲的性能在日本大获成功，目前销售成绩每周第一。

「SEGA的推出对于游戏业界的人来说，或多或少事先已经有所预料，业界的潮流不会改变的。」

——山内溥 2001年1月

「PS2作为一部DVD播放器还是有它的价值的。但是作为一部游戏主机却存在着问题，主要在于软件的制作太困难了。当初PS2硬件的设计，应当考虑到怎样能够使得游戏制作商可以很轻松地进行开发工作，否则会增加开发费用，还会造成很多想法无法实现，这对于制作方来说是最大的欠缺」

——山内溥 2001年2月

「我认为网络游戏不会成为次世代的主流，但是我还没有找到有说服力的依据」

——山内溥 2002年5月

而现在NDS在软件的推出速度上明显不及初期，造成这些问题的原因正是来自NDS自以为高明的双屏幕设计，相反PSP的软件设计对于开发者来说则可以说是轻车熟路。“我有100个点子，但适合于NDS的并不多”开发者的想法越来越明显和相同，NDS的独特设计相反有可能给厂商的项目设立造成困难，因为给NDS设计一款有想法有新意，而且能够拿到市场上卖钱的软件，并不容易。这一点，恐怕任天堂自己也没有料到。

NDS与PSP处于同一起跑线，但是前者开始落后的原因正是“任天堂危机”的开端。





↑初期打头阵的两款软件实际上在触摸屏幕的利用上并没有预想的那样成功，任天堂在新设计面前显得仓促和勉强，对于各种类型的游戏，是否都能运用到这一全新的功能，确实要考验每一位制作人的设计能力了。任天堂其实出了一道难题。

商人在乎的是数字，但是他却停止了

美国先于日本发售，但是现在的销量却还比不过日本市场。截止今年3月，NDS在日本销售了186万台，而在美国却只有165万，总销量更是远不及任天堂当初的预计。

当然，如果把这组数字放到游戏硬件销售历史数据前，NDS的情况并不坏，但问题是她面前有一个异常强大的对手在虎视眈眈，所以对于NDS的势头，分析家们虽然没有得出“不好”的结论，但情况却不如三个月以前那么乐观。

任天堂最明白对于硬件销售的促进来说，什么是至关重要的。但是NDS偏偏在这一环节上出现了问题。与当初发表软件名单时的气魄不同，到现在名单上的那些名作根本没几个摆上货架，面子上的战争让当初的开发列表一时调高了宣传的嗓门，但随后的问题就开始暴露出来。特别的例子就是光荣的“真三国无双”。PSP几乎是与主机前后发售，这样的积极性直接反应出了厂商对待两个平台的态度，即便是幕后有着更多的情感交易，但如果一个厂商对于硬件缺乏足够期待的话，那么就算是别人替你出钱恐怕也不那么容易受指使的。而到现在，曾经放出过一段宣传片段的NDS版“真三国无双”则干脆销声匿迹，转而GBA版却突然出现在人们面前，这样的前后变化，不得不让人怀疑KOEI放弃了NDS版。当然，这些猜测只不过是根据局面推断而来，实际上NDS版本的确在转到GBA项目上后停止了一段时间，KOEI想通过GBA平台版本来看看任天堂掌机的消费群对于这款游戏的热情如何。NDS版何时能够与玩家见面，以什么形式和表现，则成为了有趣的悬念。

NDS现在陷入了僵化的局面，主机销量并不像人们想象的那样因为某款软件出现爆炸性的增长，即便是任天堂卖力气的为新掌机开发了几款值得肯定的作品，也没能够为NDS的日本销售成绩上添把柴火。根据日本最新的销售数据来看，NDS仅比GBASP每周多销10000台，而PSP则比NDS多销20000台以上，新世代掌机的更替阶段，许多消费者被SCE的产品吸引，而在掌机方面一直有着十拿九稳表现的老社却在竞争中处于



↑首发软件十款，后续软件却完全跟不上需求，亟需解决问题。

半冷场的境地。

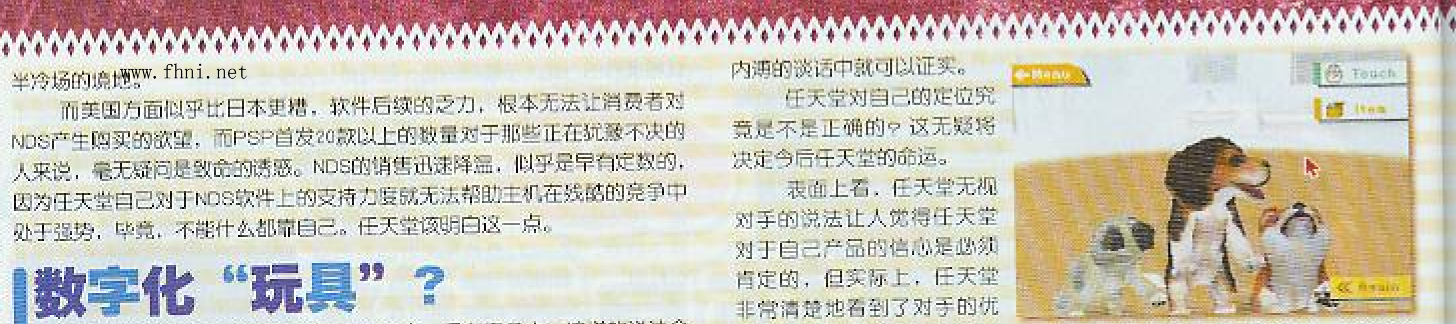
而美国方面似乎比日本更糟，软件后续的乏力，根本无法让消费者对NDS产生购买的欲望，而PSP首发20款以上的数量对于那些正在犹豫不决的人来说，毫无疑问是致命的诱惑。NDS的销售迅速降温，似乎是早有定数的，因为任天堂自己对于NDS软件上的支持力度就无法帮助主机在残酷的竞争中处于强势，毕竟，不能什么都靠自己。任天堂该明白这一点。

数字化“玩具”？

任天堂始终为自己产品注入了玩具的概念，但在竞争中，这样的说法会使自己处于不利位置，毕竟提起“玩具”二字，低龄化的思潮就会立刻涌上玩家的心头。

其实，玩具的定位与概念，是任天堂对自己产品的真正诠释。任天堂经过这样的划分，将自己的产品与其他公司完全隔离开来，同时，在看待竞争对手上，任天堂通过这样的角度进行宣传也会使其他人对NINTENDO字样的产品感觉不同。但是，这样做却是主动放弃高年龄市场的表现。

许多人曾经认为，任天堂是一家孤高的厂商，始从不把对手放在眼里。实际上，任天堂因为本身产品开发的理念上的差别，使其打心里就没有将自己的产品与别人摆在一起比较。尽管在市场竞争中，各主机总是要拼个你死我活，胜者也从来只有一个，但是任天堂每次都可以冷静面对，并坚持自己的想法，这样的表现，是其将自己作为一个独立的个体来看待造成的。任天堂从没把微软和SONY看成过是做游戏机的料子，此二者一个逍遥于计算机世界，一个打造和经营着自己的家电和电影王国。在任天堂的脑海中，游戏机就是游戏机，是接在电视上进行游戏的玩具。这一点，我们从前页摘取的山内溥的谈话中就可以证实。



↑任天堂游戏理念的代表游戏即将发售，成功与否还要看玩家对这种形式是否买帐了。

任天堂对自己的定位究竟是不是正确的？这无疑将决定今后任天堂的命运。

表面上看，任天堂无视对手的说法让人觉得任天堂对于自己产品的信心是必须肯定的，但实际上，任天堂非常清楚地看到了对手的优势，也更加了解自己所擅长的。作为游戏业最懂得游戏本质的厂商，现在的游戏开发环境和趋势并不是任天堂所倡导和主张的，而在这方面也不是任天堂所擅长，尤其对于一款软件的花消过于庞大，这对于一向支持游戏性为主画面为辅的N氏来说，并不看好。

任天堂所坚持的，是“口袋妖怪”那样的游戏。山内溥曾表示，“口袋妖怪”对于游戏业，对于任天堂来说，是十年难得一见的软件产品。

如果说现在有什么游戏还能在全球任何地方成为畅销软件的话，那不会是“最终幻想”、不会是“勇者斗恶龙”，更不会是“GTA”，只有“口袋妖怪”，无论在哪里，无论是哪里的玩家都给予其热潮般的追捧。从1996年到现在，口袋系列游戏依旧保持着旺盛的人气。任天堂从中得到的利润使得其足以支撑和承受任何冲击。而向口袋这样的游戏，在开发费用上远不及大型家用游戏，这样的典型正是任天堂期望中的作品。而口袋游戏中带有的强烈的玩具感，也正是其成功的关键。

任天堂坚持自己的“玩具”理念，在“口袋妖怪”这一事例上可以说完全正确的。

而在任天堂即将于NDS上推出的最新软件“任天狗”中，我们也可以明显感觉到“游戏是玩具”意识的强烈，任天堂无形中将这种想法通过自己的产品灌输给消费者。“任天狗”对于任天堂而言，是担有使NDS实困的期待的。这款游戏也将是彻底成为任天堂对于单机游戏软件最新开发成果的示范游戏，开发者信心于这款游戏将有可能成为一个新的突破口，甚至将NDS的消费者群开拓到新的层面。显然，任天堂希望这款游戏成为新的“口袋妖怪”。

在“任天狗”中，我们可以更加清晰地看到山内溥对21世纪游戏的预言，“交换”、“收集”、“育成”以及“追加”这四点在NDS的这款新游戏中将会是真正的体现。任天堂通过这款游戏向游戏业表达了自己一直坚守不变的开发态度。在新技术浪潮的推动下，任天堂并不会错过任何可以实现自己想法的机会，所有可以运用的技术在自己的手中，都将变成展示心中构想的工具。将一切都玩具化，给任天堂带来了超乎一般人的制作思路。

在面对以SCE为代表的潮流化趋势，任天堂因为强硬地坚持使得自己的表现让人感觉到顽固与落伍，但在探索新的可能性的道路上，任天堂却一直在不停前行。只不过，他们走的路并不相同，而更多人，却从来没有关注过属于任天堂的路，这条路，也只有任天堂自己清楚应该如何走下去。

任天堂之所以可以屹立至今，在于其聪明的将自己置于与对手不同的势力范围，而当对手主张的势力成为了一时的潮流的时候，任天堂不会受到太大冲击并可以冷静地思考自己的路线，也不会盲目地迈入自己所不擅长和不了解的领域。因此，任天堂现在的不利境地，更多的是从主流价值观上来推论得出的，未来如何，也还要看任天堂人的力量。

新一代的家用玩具概念

对于下一代主机，任天堂一直谈得很多，在刚刚结束的游戏开发者大会上，尽管同其他厂商一样任氏没有把具体的内容在上面公开，但是社长的讲话和会谈中，还是明确的为玩家透露了关于这款新“玩具”的大量内容。

在家用机上已经输了两次的任天堂，第三次冲击家用机市场的关口前，是比前两次更加艰难的处境。媒体之所以会对这款据称“革命”的主机感兴趣，是因为大家都清楚比较起SCE来，在任天堂这边会更容易得到关于新主机的点滴情报。任天堂现在像一个急不可待要揭开所有秘密的孩子，一边维系和勾勒着自己的地盘，一边显摆着自己手里牌底的分量。

对于即将到来的新主机的概念，人们普遍相信除了机能的增强外，必要



↑口袋妖怪是一款十年得一见的产品，任天堂总是有这么好的运气，或者说任天堂内部的人员总是可以那么好的发挥自己的创造力，口袋妖怪的魅力还能维持几年，还要看任天堂的开金能力了。尽管现在她还是那么迷人。

充实的网络内容将会是新一代系统革命的主要力量。而任天堂在网络上的后

起使业界人士对于她能在此处有何作为抱有惯性的怀疑，一方面是GC平台失败的网络计划，另一方面前社长山内溥对网络游戏的不屑和消极情绪，也成为大多数人认为任天堂在网络上的投入和精力远不会如SCE和微软那般热情。更何况，SCE和微软在各自的平台上已经有了一套成功的网络系统，运行起来没有丝毫的困难，并且运行环境已经让大部分开发商非常适应。任天堂在网络上的落后会给新主机的网络战争中先失一成。

不过，任天堂在谈论关于新主机的网络计划时也似有似无地表示着自己对于这块点心的兴趣，但在单机游戏方面有着足够经验以及对游戏有着自己一套固执见解的任天堂会对网络游戏投入多大的精力？业内人士普遍相信任天堂会在新主机上提供足够网络游戏开发商施展拳脚的条件，但要求任天堂自己对网络游戏大打战牌似乎不太可能，即便可能，又能比SCE和微软好多少，都值得怀疑。

事实上，通过任天堂内部人士的只言片语，我们可以多少了解到一些关于新主机的信息，任天堂将要拿出的产品将会是一款在各方面都不输于其他硬件而且有着自己独有特色的平台。尽管只是轻描淡写，任氏想要表达的意图却是十分明确。新主机仍旧有着“玩具”意识的坚持，以及任天堂推崇的“有趣”技术。

我们可以预见，在同一时期，任天堂将会面临两个挑战，一个是来自于新平台革命的宣传策略，另一个是NDS销量停滞不前的局面。当这两方面都出现难以化解的问题时，任天堂是否能够有足够的精力来应付，也是难以保证的。

不过，任天堂现在正在采用一种“出租”业务将自己的精力回收，在既保证招牌产品不断推出的情况下，又能够使自己轻松应付随时而来的麻烦和问题。事实上任天堂早就开始这么做了，最成功的应该要从N64版的“马里奥聚会”开始算起。当时，HUDSON在杂烩型游戏方面的开发已经是日本首屈一指的招牌，其开发的日本国民级游戏“桃太郎电铁”系列成为了常销不衰的经典游戏，凡是游戏推出，就会有老老小小的日本人出现在游戏店中购买这款产品。而HUDSON在这方面与任天堂也是一拍即合，利用任天堂旗下的招牌角色推出一款全家都能参与的杂烩型游戏。而随后开发出的成品如双方预料的一样狂销80万本，成为了当年任天堂N64软件销售的最大亮点。在这方面尝到甜头的任天堂也开始了与更多厂商进行软件开发上的战略性合作，任天堂产品的品牌效应可以借助别人的手广泛的传播，而这之中也诞生了相当多的出色作品，参与其中的会社包括NAMCO、CAPCOM、GAMELOT、SEGA、SQUARE等，一直到最近刚刚公开的由NAMCO方面负责开发的“马里奥赛车AC”版，任天堂的角色越来越多地出现在人们的眼前，使其软件的活跃程度也有了很大的提高。

当然，尽管游戏交由其他厂商负责开发，但是任天堂对于游戏开发的每







一任天堂托人代理开发的软件都获得了大成功，任天堂以自己品牌的魅力来换取更多的合作，表面上看是解决了一部分开发的问题，但实际上任天堂本身的困难局面并不会因为其他厂商的助阵而变得轻松起来，大量厂商与微软和SCE合作使得任天堂重新打开的局面越来越困难，社长最新的指示中就有“加强合作”这样的话，可见一斑。



目前，“REVOLUTION”正如DS一样，对它来说最重要的不是预算，而是如果将众多想法、构想变为现实。除了我们自身一丝不苟的工作之外，同样期待来自多方面的支持。任天堂有意于拓展开发范围，将全新主机做大， 这样则将会吸引更多合作伙伴的加入。我相信，在未来的某一天，这将成为我们大家共同的事业！

关于对所谓“革命”的定义的理解，把游戏做的看上去更加绚丽或者一味单纯地向真实靠拢，绝对不是让游戏革命的出路。我想说的是，我们正在努力，试图寻找到其他真正可以使得游戏获得发展的方法，而且我们知道 ，这方法决不仅仅只有一种。

一步骤还是全程跟踪，因此在游戏质量方面这些产品也都从没有辱没过自己的品牌，而在双方的业务交流过程中，彼此的合作机会也开始增加。

毫无疑问，在新主机登场后，任天堂与其他厂商的合作会更加密切，为自己的翻身慢慢累积每一个砝码。而任天堂也希望自己的理念能够影响更多人，来扭转对自己不利的局面。

问题套问题

任天堂陷入了困境，这是毫无疑问的。家用机上不能翻身，使得任天堂在与其他厂商交涉的时候都变得困难起来。而对于玩家来说，硬件的选择余地更大，追求的取向也开始变得越来越不同。与当年厂商牵着玩家鼻子走，完全变成了玩家执厂商牛耳的局面，在赢得消费者的任务面前，任何的牛脾气都只能帮上倒忙。

任天堂面前的路很多，真正可以帮助他回到原来的老大位置上的很少，任天堂仍旧会是那家很会赚钱的厂商，但是究竟还有多少个金矿能够被任天堂挖到还是个问题。

任天堂很失意，在很多人看来，很正常。只要他还能振作起来。

□文/白糖　责/电软策划组



PS2	本刊译名：武藏传2			
动作角色扮演	SQUARE-ENIX	2005.3.15	39.99美元	601K
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

基本操作说明

列表中只介绍通常按键，其余各种特殊能力将会在攻略过程中做详细介绍。

按键	功能说明
X键	跳跃，按住X键和左摇杆可以攀沿
□键	普通攻击，威力不大但容易产生连击
△键	重攻击，威力大，但有明显攻击硬直
L1键	防御，只能防住前方的攻击
R1键	锁定，锁定后两者超过一定距离或是被打中后会自动解除锁定
左摇杆	控制主角行动
右摇杆	控制视角
START键	调出主菜单

在地图画面按START键可打开主菜单，各选项从上到下依次是：道具"Items"、装备"Equipment"、角色能力与特技"Abilities"、地图"Map"（按L1与R1可缩放）、角色状态"Status"、解救人员名单"Rescue list"（一共28个）、游戏提示"Hints"与设置"Options"。

升级系统介绍

本作中对玩家的级别要求并不高，最高可以升到20级，不必刻意练级。

和PS上的前作一样，经验值达到条件后系统就会提示你升级，但升级不是自动的，玩家需要按START键进入STATUS一栏（此时旁边会标有LEVEL UP!!的字样），进去后右边各选项从上到下依次是各项能力平均分配、优先提升HP与攻击力、优先提升HP与防御力、优先提升集中力与MP、玩家手动分配与先不升级。人物各项数值中strength影响攻击力，deffence影响防御力，focus与复制敌人能力密切相关，建议优先提升，luck则影响攻击敌人时发动会心一击的成功率。

敌人能力复制

武藏传中的特色系统，战斗中先按住R1键锁定敌人，如果其能力可被复制，则出现在其身上的圆圈为蓝色，此时屏幕左上会出现一个蓝色计量槽，保持锁定状态并不被敌人击中的话计量槽蓄满后就会发出白光，然后等待敌人发出可复制的攻击招式，屏幕上会出现一个"！"号，马上按□键，之后出现操作提示，根据提示完成相关操作即可学会该敌人的能力。需要注意的是，并不是所有敌人的能力都可以被复制，不能复制的原因一般有三种：系统设定不能复制（按R1键锁定敌人时出现在其上的是白色圆圈），武藏集中力（FOCUS）不够而暂时无法复制，所有BOSS的能力也都是不可复制的。即使敌人拥有可被复制的能力，也只限于其某一种攻击方式而不是其所有攻击都能复制；另外，有个别能力不是跟敌人学的，而是跟NPC所学。本作中一共可以学会24种能力，分为四种类型，除了基础类型之外，其他几类都需要进行选择，并且只能同时使用一种，下面先给出所有能力列表，至于可复制的敌人能力的具体习得地点与方法会在下面攻略中的相应地点分别进行详细解说。



Special Techinques（特殊能力类）	
Whirling Dervish	Diving Falcon
Infernal Strike	Angry Hornet
Paralyzing Palm	Fish Fillet
Shooting Star	Karmic Circle
Slice and Dice	Banishing Blade
X-Stream	Double Cross
Celestical Slash	Leaping Tiger
Defense Techinques（防御能力类）	
Decoy	Twin Turbine
Ascetic Techinques（苦修能力类）	
Kiai	Zenshin
Juggling	Inner Refuge
Fundamental Techinques（基础能力类）	
Three Sixty	Chain Attack
Counterattack	Sonic Thrust

在某个不知名的平行世界，一位名叫Gandrake的男子发明了可以利用一种叫做Nebulite矿石中巨大能量的机器。这一伟大发明带来了诸多的好处，并将其影响波及到了人们生活中的方方面面。然而当Gandrake发现在提取星云岩矿石的过程中加入魔力的话所产生的能量将会数十倍的增长，为了获得稳定的魔力之源，Gandrake带领他的手下们袭击了魔法的故乡——Antheum，为了阻止Gandrake的野心，公主Mycella使用了传说中的英雄召唤魔法……

序章

宫殿门口，一个持枪卫兵正焦急地对里面呼喊："公主，请快点！敌人就要来了！""好的，马上就要完成了。"宫殿中央，公主Mycella正站在一块大型的魔法水晶前准备召唤仪式的最后部分。这时，门口突然冒出一个传送魔法阵，数名头戴面具的爪子兵蜂拥而出，一个照面就将卫兵击飞。随后，一名双目紧闭的男子从魔法阵中走出，带领手下将刚来得及念完最后一段咒语的公主抓走。窗外，一颗耀眼的流星划破夜空急坠而下，我们的英雄，少年武藏，跨越时空来到了这个陌生的世界……

Wellspring Wood

一开始在树林之中，顺小道前行在小溪边遇见Master Mew，其实就是一位猫大爷，他会教你各种基本战斗技巧，根据提示一一完成即可。出现的敌人都是最低级的爪子兵，多利用□键形成连斩，按住R1键可以锁定敌人。此外多熟悉一下防御和视角转换——说实话，本作的视角不是很理想。打倒敌人会随机出现各种东东，黄色（以后还有大个的银币与金币）的为钱，绿色圆球可恢复体力，红色圆球可恢复魔法值。

之后Mew出现在对岸，利用刚出现的两朵花跳过去学会攀沿，此时小溪中央的宝箱还无法获得。从其旁边用攀沿爬上去，沿小道向前，再次遇见Mew（不愧有着MASTER称号，行踪飘忽不定），他会教你武藏传中的救人系统。

"公主抱"系统

救人系统的俗称，按X键可将人抱起，在抱人状态下按□键仍旧是轻斩，按○键再按□键的话则是先将怀中之人上抛、发动弧线斩再接住人（弧线斩攻击力高于轻斩略低于重斩，但打击面大）；按L1键仍然是防御，不过这次不是用刀防御而是武藏拿自己的后背硬抗（少林绝学——金刚不死身），按△键则是将人放下。



完成后抱着他继续深入树林，干掉敌人后再将其放在外面的绿圈内即可解开谜题获得武藏的另一把独门兵器——The Great Oar，也就是大剑（说是大剑，其实跟船桨没什么两样）。之后习得必杀技大回旋斩Maelstorm（以下简称MS），使用方法为同时按住△键与L2键，需要耗费50点魔法值。再次来到小溪边学会复制敌人能力，从爪子兵身上可以学会连击技能Chain Attack，使用方法为快速连按□键，不耗MP。按△键打破挡在路上的蓝色圆球，救出Modena，进入山洞（本作中一共可以救出28个人，具体地点在下面攻略中分别介绍），来到洞穴中。

这里会出现机器人，其攻击方式有两种，一种是隔远了用可伸缩的手臂砸你，另一种是近距离时旋转双臂进行攻击，我们可以复制的能力是后者，成功后可学会小回旋斩Three Sixty，发动方法为摇左摇杆并按□键，不耗MP，按X键打开两旁宝箱后前行骑上摩托会来一段赛车游戏——让人怀念起FF7中大片刀克劳德的英姿。

骑摩托时按□键是普通攻击，按住□键可蓄力，再松开可发动蓄力攻击，防御仍然是L1键，消灭掉数波敌人之后，小BOSS红色爪子兵登场。

BOSS 红色爪子兵



注意他会扔炸弹，一般为连扔3个，先躲在边上，当他扔出第一个时往外边走就行。注意要一边躲避一边蓄力，待他扔完后双方的距离就会拉近，迅速使出蓄力攻击，再接一招轻斩，然后迅速按L1键防御，再快速轻斩两刀。

打完红色爪子兵后摩托车之旅也结束了，根据刚才消灭的敌人数量获得相应金钱作为奖励。路旁有一个宝箱，左边发光的白圈是记录点。注意：这种记录点并不能真正的存储游戏记录，只能保证万一玩家战死的话可以从这里重新开始而已，一旦中途关机或者是断电就完了，真正可以记录游戏进度的地方是在村镇中的宿屋。在山洞门口打破蓝色圆球救出Shiranzo，出洞。

Nebulium Tower

从山洞口到塔前的这段路上敌人数量相当多，最好各个击破。进塔后在1F可救出Palou，塔中出现的飞行机器能力不可复制。乘电梯自动来到2F，别忘了有宝箱可拿。在中央的房间内打破机关可将被囚禁于此的公主Mycella救出，'公主抱'系统启动（笑）。出去后再次乘坐电梯会来到天台，谁知此时大BOSS Gandrake出现再次将公主掳走，并召唤出BOSS Vaporbot。

BOSS Vaporbot



其最初会撒开两只悬浮大手慢慢移过来，此时可看机会保持距离发动必杀技MS。之后它有两种攻击方式，一是将双手合并发动远距离飞拳，对付这种攻击最好是有多远跑多远，趁其发完这招身子前移的过程可冲上去砍几刀；另一种则是发射多束机关子弹，离远一点站到子弹空隙中并随之移动即可。接下来它会变成圆球撞击，迅速直线后退，然后螺旋式移动即可躲掉，紧接着它会升上空中再掉下来砸人，可根据地上的影子躲开。其掉下来撒开再重装后可上去发动CHAIN ATTACK，此时是攻击的最好时机。

圣剑与圣女

The Swords and The Maidens

在Mew的带领下，武藏与镇长Banon及其夫人Formiere相互认识，并了解到了Mycella召唤自己过来的目的。他们所居住的城镇Antheum其实是建在一个飘浮在空中名叫Anthedon的大型生物之上，要对付Gandrake就需要拿到"地、水、火、风、无"五把圣剑，而要获得这五把圣剑的真正力量，还需要其守护圣女解开封印才行。最后镇长告诉武藏这个魔法召唤的并不一定就是英雄，而是有成为英雄潜力的人。为了成为一名货真价实的英雄，为了帮助当地人脱离苦难，当然最重要的是为了返回自己所在的世界，武藏决定救回Mycella，并打倒Gandrake和他的手下们。

Antheum

本作中只有这一个小镇是玩家的后方基地，随着玩家救出人数的增加，镇中的相应设施与场所也会增加，镇中白色的光圈相当于电梯，全镇一共有3层，按R2键可以调出地图，地图上有黄色五角星标记的地方是推动剧情发展的重要事件点。先去2F的鉴定所花100块钱鉴定刚才得到的一个宝物，可得到鹰之眼（Eagle Goggles），作用是可查看敌人的HP，使用方法为按R1锁定敌人，出现的光圈外围有一层色块，敌人HP由多至少分别呈绿色、黄色与红色。接着去1F Tunnbrod的面包店与他对话，得知地之圣女Burrini去Mangle Wood查看被封印的怪物Gorpus了，由于担心Burrini的安全，Tunnbrod请武藏去把她找回来，咱们自然是义不容辞了。

免费的饼干

类似1代中的奶酪，面包店里可恢复5点HP的饼干可免费不限量获取，手头紧的玩家可以拿这些"不义之饼"作为前两章的主要HP回复道具。

Wellspring Wood

对岸右上角的路可救出占卜师Allegee（回镇中2F的占卜馆找她对话可以得知需要救出的人们的大致所在地点），再往前走就是Mangle Wood，这是一个无限迷宫，现在还无法通过，回头，从对岸正上方的路前进可以救出Asedero，路上会遇到蝙蝠一样的敌人，当它冲刺过来的时候就可以复制其能力，成功后学会突刺Sonic Thrust，发动方法为将左摇杆前推并按住□键，不耗MP。

继续前进就会发生剧情，Gandrake手下五天王之一的Rothschild带领手下抓住了地之圣女Burrini，之后其留下四个爪子兵作看守，独自离开，趁此机会，干掉四个留守的爪子兵，救出Burrini，这时，Rothschild突然回来，然而其却似乎没有动手的意思，留下了几句场面话之后再次走人，接下来抱着Burrini回刚才的无限迷宫。

Mangle Wood

到达无限迷宫，在每个三岔路口Burrini都会提示你正确的走法。以小地图上的上方为北的话，那么正确的走法应该是北→东→北→西→北，出了无限迷宫，就到了封印怪物Gorpus的地方，利用攀沿爬上'大罐子'的顶部，拔出地之圣剑后展开BOSS战。

BOSS Gorpus

虽然我们可以攻击它两只大螯和脸部，但是真正需要打的部位只有脸而已（俗语有云打人不打脸，不过它可不是人……）。两只大螯全部打掉的话过一段时间又会再次长出来，可只打掉一只，这样被打掉的那只就永远不会长出来。近距离的话会用两只大螯刺你，这种攻击很难闪躲，可以隔远一点用MS斩它或者干脆不理；如果是飞起来再落下砸你，其下落点会在地上有影子提示，提前闪开即可；如果全身变成通红的话就是要猛冲过来撞击，提前闪到一边去；它的远距离招式是用嘴巴发射小火球，这也是最好的攻击时机。当它发射火球的时候用螺旋式跑法冲过去，发射完后它会短时间内动作不能，正好猛砍它的脸，将脸砍坏后会露出弱点眼睛，之后脸部会再生。连发火球的数量会随脸部的再生，从一开始的3个增加到4个和5个。打坏它的脸三次即可获胜。



敌人总部正在召开最高会议，Gandrake手下的五天王Rothschild、Glogg、Malbec、Riesling和Shiraz全部登场，不过看起来他们之间似乎并不怎么和睦。Glogg和Riesling两人一见面就互揭短处，Malbec在讥讽别人的同时却被人当小孩子看待，唯有Rothschild一言不发。这时一名衣着艳丽的女性Clothette登场，从其说话的态度来看，很有黑社会老大……的女人的气质，不过奇怪的是，武藏拿到地之圣剑的结果似乎正是他们所期望的……

Antheum

去1F Tunnbrod的面包店找到Burrini，对话后她表示会先去召唤场先行等待，去3F Chief's Quarters，站上右边的白色光圈可传送到召唤室，Burrini将封印解开。（以后每获得一把圣剑都需要和相应的圣女来一遍同样的

解封仪式）,之后学会地之圣剑的必杀技Tremor Thrust(以下简称TT)，发动方法与MS一样,需要装备上地之圣剑。用这一招可砸碎一些特殊的石头和机关。



破碎的镜片
Broken Glasses

Antheum

3F的图书馆已经开了。但现在里面还没有人。去1F找Benon对话，得知几位圣女中最聪明的Fontina被Gandrake的手下绑架到了矿山Roquefort Mine。武藏决定去矿山救回Fontina。到面包店拿点不要钱的小饼干再去找Benon选择第一项就可以出发。

世界地图

在世界地图上通过左摇杆可以确定要去的地方，左下角会有任务说明，按方向键可进行选择，按X键则是确认。到达上方的Roquefort Mine后，选择进入吧。

Roquefort Mine

烈日当空，矿山中的某个矿工甲刚停下来一会，就被五天王之一的Glogg拿着鞭子一顿狠抽，不过我们这位Glogg老大一点都不敬业，训斥了几句之后找个借口溜回自己办公室歇凉去了。

从着陆点沿着小道可以绕到对面，中间三个有铁门的房间可以用地之圣剑的必杀技将旁边地上的圆形开关砸下去来打开，里面有宝箱。绕到对面之后跳下去，就会面对数名矿工。这些拿着钻头的无产阶级矿工同志们虽然整天被大资本家Glogg进行着惨无人道的剥削和压榨,然而在面对我们武藏这个真正的救星时却都纷纷毫不犹豫的拿起手中的武器想要在武藏身上钻出百八十个眼来。当他们用钻头攻击玩家时就可以从其身上可以学会新技能Angry Hornet,按○键即可发动,消耗10点MP。刚才跳下来的路下面有宝箱。

能力切换

这是玩家学会的第一个需要耗费MP的技能，学会敌人技能后就会自动将该技能设为默认；不过此类技能只能同时装备一个，可以按R2快捷键进行切换。

先到最底下拿宝箱，之后跳到中央大铁桥下的方台之上用TT打下机关，铁桥的中央部分就会开始旋转。爬上楼梯来到铁桥上，先救出铁匠Black Smith（之后回镇中找他可以用一定数量的Magic Alloy强化武藏的剑）。以旋转部分为平台跳到断了一截的铁轨之上，前进来到B1。



这里会出现带有雷电的机器人。当它用出右臂攻击的时候就可以复制得到其能力Paralyzing Palm，按○键发动，消耗10点MP。这个技能非常有趣，用它击中敌人后就可以将敌人抱起来，接着按○键扔到空中，再按□可以将其当足球一样踢飞。从梯子内侧爬上去，小心碰到铁管中喷出的蒸汽会受伤，沿着路走救出Kirl，再用TT砸下开关，底下的大门打开，进去后来到升降机上按X键打开机关就会往下降，BOSS钻地机器人登场。

BOSS 钻地机器人 Gloem I

打它没有什么花哨的技巧。其攻击方式主要就是近距离用钻头攻击或是隔远了喷火而已。只需不断绕到其背后猛砍即可，但切记一定不要连按太多下□键，否则发动的Chain Attack最后一招攻击硬直太长，非常容易被BOSS反击。同样以后所有的BOSS战中都切记不要使用这一技能，一般砍3到4下比较安全。对付这个BOSS使用Three Sixty效果不错。

打完钻地机器人后电梯停下，到达B3，这里有一个记录点，前行来到一个圆形的空旷处，这里有三条路，但现在我们只能选择下方。继续前进就可以坐上飞行器来场迷你游戏，左摇杆+□键可以撞击敌人。在这个小游戏中的大部分敌人都可自动撞下，对有攻击判定的敌人则需将其不断往四周的管道内壁上撞直至撞毁，注意躲避其发射的导弹。



下了飞行器是在B4,前进来到B3可救出被困的水之圣女Fontina，抱着她往回走时发生剧情,遭到一台大型钻地机的追杀，最后还是给追上，BOSS战开始。

BOSS The Drill Golem

它在地面上的主要攻击方式有三种，远距离的火球射击，近距离用钻头抓和发疯一般的猛钻地。对付它其实相当容易，只需正面对着它并一直保持足够的距离，它就会发射火球。这一招的前兆非常明显，它会先抬起两只胳膊转3圈钻头，再用一下胳膊才会发射；当它转完钻头准备甩胳膊时马上冲上前去，这样就不会被火球打中，抓住机会往死里砍。之后其会钻到地下只留两只胳膊在外面，当胳膊停止旋转后过去用TT砸一下就可将其砸出来（它在地下时会钻出回复MP的东东）。如此反复即可轻松搞定。

唤醒圣女
A Lazunut for Fontina

Antheum

3F图书馆内，Fontina被救回后马上睡着了，武藏得知由于其视力严重下降，没有镜片就看不见任何东西，要想唤醒她首先得修好其眼镜，而这种镜片独有的材料就在Wellspring Woods。

Wellspring Wood

从对岸正中央的路往前，路上会遇到白色的爪子兵，从其身上可学到Banishing Blade，按○键发动，消耗20点MP。用TT将拦路的大石头砸碎，救出Mrs. Tilsit。场景切换后先取得岸这边左方的两个宝箱，对岸右边的宝箱一定要拿，是剧情道具！上去右边可救出Molbo，从左边跳到中间的大树下捡起白色的Lazunut，回Antheum。注：树上方洞穴中的人现在还无法救出。



Antheum

找铁匠将镜片修好（选第二项），回3F图书馆可将Fontina唤醒。然而她醒来后不承认武藏是英雄并表示所有的困难他们可以自己解决（大家看见没有？这就是X级吕洞宾的楷模了）。追出去与之对话，Fontina认为英雄起码得有Dragonfly Belt。去2F鉴定所鉴定刚才得到的东东，Dragonfly Belt入手（学会二段跳），再去找Fontina，终于被承认了。（回得到Lazunut的地方，利用二段跳可救出刚才无法过去的洞穴中的Geldbanner。）



地底深处的秘密
Secrets Deep Underground

Roquefort Mine

发生剧情，火车将封锁的大门撞开，武藏千钧一发之际跳到了火车顶部。在坐升降机从B2到B3的过程中会有两批钻头兵，干掉后再次来到上次只能往下走的圆形空旷处，从这里拿锄头的敌人（锄头+钻头=工农联盟？）身上可以学会Twin Turjine，注意这招是其旋转手中锄头进行防御时才可学会，装备后按L1键发动，逐渐耗费MP。利用二段跳先去上方，有宝箱，同时救出Fiore。然后往右前进，会从水管中钻出大肚子小丑模样的敌人，当其近距离用拳头攻击时可学会Infernal Strike，按○键发动，逐渐耗费MP。





第一个小圆厅先往左，用TT砸下机关使风扇变慢后可通过右边；第二个小圆厅先往右，救出Golovnin，用TT砸下开关，回去往下用TT砸开大石头，可救出Lou并得到5个宝箱，接着回圆厅往上；第三个圆厅，用TT砸开石头往左可得到宝箱，往上继续前进就是BOSS了。

BOSS Scarler Karlen



BOSS大章鱼的攻击方式比较简单，近距离的话会先仰身再往前扑，所以攻击时别敌太紧，看见它仰身就马上往回跑同时用二段跳闪开；当它的触手朝上开始摇晃时就会吐出许多有毒的液体，避开同时不要踩上去；之后就是喷射水柱，喷射前它会先扭动身子同时开始吸气，此时需要马上往两侧跑到最尽头才能躲过。当其受到一定伤害后就会从嘴中吐出一条很恶心的东东，这才是其弱点所在，狂砍。3-4回合之后章鱼身体会变蓝，并会用触手突刺，打法和刚才一样。最多再两个回合即可搞定，战后入手水之圣剑。



逃学的姐妹俩

Truant Twins

Antheum

去3F的学校，老师Mrs. Tilsit告之武藏火之圣女Mirabo和Maribo姐妹俩不见了，并拜托武藏帮忙找回她们俩。出门去3F猫大师的道场，学会技能Conterattack。使用方法是在对付可以被复制能力并且已经学会其能力的敌人的时候，用复制能力的操作对付它们不但可以闪避其攻击而且可以用同样的招式"以彼之道，还施彼身"，最重要的一点就是这招完全不需耗费MP，非常实用。出发前买几颗好一点的药备用吧——火山之旅并不轻松。

Mount Terroir

这里会出现两种敌人，一种是黄色的爪子兵，另一种是红色的机器人。从前者身上可以学会Double Cross，按○键发动，消耗15点MP；后者则是要靠近等其双臂旋转时才可学会Whirling Dervish，同样也是按○键发动，消耗20点MP。

火山中的机关

别碰地上喷射出的火柱，岩浆池中时不时四窜喷出的火焰也要小心避开，火墙可以用水之圣剑的必杀技HyperBlast（以下简称HB）灭掉，火柱上有石块的地方使用HB可将其冷却当阶梯用，不过冷却是有时间限制的，时间一过就又会变回火柱。

第一个场景先去右方拿宝箱，接着从左边跳过去，中央上方的宝箱也不要漏掉。下一个场景，先走到顶端，接着从右边绕上去，使用TT砸下机关，可以将岩浆放掉一部分，露出很多平台。回顶端，利用平台跳跃前进，右边可救出Hosomaki，往上则是进入下一场景。进去后会发现有两个出口，同时中央有个被岩浆包围着的宝箱。下面这个出口我们现在先不用进去，利用落下岩浆中央带着的石头当跳台一直来到最上面的出口，进入洞穴。



洞穴内一些跳不过的地方可以用TT砸旁边特殊颜色的石柱，石柱碎掉后可以当铺路工具用。地图中央可以救出Trixie，右边的那段有很多六边形的地面是会陷落的，需要迅速跳过去，之后先去地图左下拿完东东再往下走救出Broccio，同时找到记录点。

出去后又是一段漫长的旅程，路上会碰见一种塔状的有壳敌人，当其身体全部缩回外壳之后即可学会能力Zanshin，按○键发动，逐渐消耗MP，作用是被敌人攻击时不会倒地。再往前走就会碰到一大堆黑色小球状的敌人，这种敌人非常让人头疼，不但体积小数量多喜欢捅黑刀子，而且将"敌进我退，敌疲我扰，敌困我打，敌退我追"的十六字游击方针发挥得淋漓尽致。对付它们最省事的方法就是冲到它们中央来一招MS大回旋斩，之后整个世界终于清净了。最后那块地方需要将之前的石块搬过去垫脚的，但是路上岩浆中的黄色怪物需要先引出来干掉。

火柱跷跷板

地图下面有两个顶着石块可站上去的火柱，站在一个火柱上，另一个火柱就会升高，此时用HB将其冷却，跳上去再利用二段跳抓住上方路面突出来的一小块三角形部分才可顺利攀沿上，此处比较难掌握，需要多试几次。

最后来到一个很大的圆形场地，敌人数量非常多，两边的路都可以上去，但右边有宝箱，来到最上方发生剧情，五天王之一的Riesling出现，由于其操作不当导致装置被毁，并唤醒了火山中沉睡的BOSS，闯祸的Riesling不负责任的带领手下们撒脚丫子飞奔在闪人的第一线，我们只好抱起Mirabo杀到圆厅入口传送回去……



逃学的姐妹俩 II

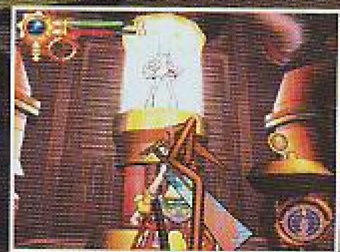
Truant Twins II

Antheum

去3F可以得到Huge Glove，拿到鉴定所去鉴定，之后可在一些特殊的墙壁上爬行。Mirabo因为私自逃学被老师Mrs. Tilsit狠狠训了一顿，再找她谈话，她会告诉你感应到其孪生姐妹Maribo被困在Nebulium Tower，为了不让这个小淘气鬼再次冒险，武藏决定自己去把Maribo救回来。

Nebulium Tower

路上有绿色的爪子兵出现，从其身上可学会能力Diving Falcon，按○键发动，消耗10点MP。1F利用二段跳绕过大铁管，在中央房间打掉机关；接着从楼梯下到B2，这一层有两个宝箱。从B2中央的玻璃墙可以往上爬至2F，打开机关救出Maribo，得知公主Mycella也被关在塔内，抱着她在电梯口救出Taleggio（之后可去镇中3F的学院门口找他购买卡片），回B2刚才打不开的门再次救回公主Mycella。



Antheum

大家对武藏救回Maribo尤其是公主深表感谢，去3F学校内，火之圣女姐妹俩以火之圣剑为条件请武藏教训火山中刚被唤醒的BOSS一顿——说得这么简单，当人家BOSS是三岁小孩么？

公主的下午茶

现在可以去3F公主的房间，发生剧情，公主请武藏喝下午茶，并对因为这次召唤给武藏带来的诸多麻烦表示抱歉；美人当前，粗线条的武藏同学当然是满口的"小菜一碟"了。之后得到道具Mycella's Ring，作用可使MS耗费的魔法值减半。

Mount Terroir

还记得上次没进去的出口吗？这次我们要走的就是这条路，第一个场景中上方有一个宝箱，中间有两个宝箱，路上冻结后的瀑布可以爬上去。下方的记录点旁边可救出厨师Pepper。

先别急着赶路，从另一条路走下去可拿到宝箱，出去后用HB将火柱浇熄后得到被岩浆包围的宝箱。

回记录点旁边的出口继续前进，会不断有小火石从天上掉下来，掉下前地上会有黄色圆斑提示，小心闪开。有三个火柱的地方按从低到高的顺序依次拿HB招呼，之后跳上去前进来到最后一个场景，这里会有弧形的岩浆喷出，左上可救出Sybella，再往前就是BOSS战。



BOSS Moltan



四周都是岩浆，小心不要掉下去。BOSS的攻击方式主要有发射火弹（4发），用手抓你或是放出热冲击波。这些都很好躲避，等其将两只大手放在地上后马上用HB将其冷却，然后站在其手上用HB给这位岩浆巨人的脑袋"降降温"。之后BOSS会躲到岩浆中，同时天上会落下许多小火石，注意闪开，同时有MP回复道具出现。受到一定程度伤害后，其会增加一种新的攻击方式，就是将洞口的石块喷出来，注意这种石块即使没有打中你也会钉在地上过一段时间后爆炸，所以离它们远一点。

Antheum

回镇中学院内找火之圣女姐妹俩交谈，接着去3F的召唤室可解开火之圣剑的封印，学会其必杀技Pryo Blast（以下简称PB），此招是发射火球，同时可以点燃火把类的东东。

敌人总部，又是例行的高层会议，五天王仍然叽里呱啦地吵了个不亦乐乎。Glogg看Riesling和Malbec斗嘴斗到了精彩部分忍不住也插进去开吵，于是，被歌斯底里的Clothette扔了下去。Gandrake对火之圣女被救走以及武藏得到火之圣剑似乎是无动于衷，但命令大家务必不惜一切代价也要将公主再次抢回来……



“愤怒天使”生鱼片

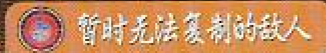
Fillet of Angry Angel

Antheum

去1F Pepper的烤肉馆，她会告诉你为了制作顶级的料理需要Picodon森林深处一种叫“愤怒天使”（Angry Angel）的鱼来做原料，并请求得到武藏的帮助。之后可以从Pepper那利用复制技巧学会能力Fish Fillet，按○键发动，消耗5点MP。

Picodon Jungle

进入森林，刚来到第一个岔路口就会发生剧情，一个衣着干练的女子出现，告诫武藏森林中很危险，左边那条路现在还走不通，向北前进，这里会出现一种黑色的绒毛怪，当其冲刺过来时可以复制这个技能：Shooting Star，按○键发动，消耗15点MP，前面一点可以救出Nox。再往前走就会出现扔回旋标的爪子兵，他们通常是伪装成一大块淡黄色的叶子趴在地上，隔近了才会突然出现。当它们扔回旋标时可以复制并得到技能Karmic Cycle，按○键发动，消耗15点MP。



暂时无法复制的敌人

在森林中我们会看见一种外表是一种很大的花的敌人，只有火之圣剑才可对其造成大的伤害，现在我们的FOCUS值还不够无法复制其能力，先记下，以后再回来复制即可。

山洞中会有绿色像仙人掌一样的东东，使用火之圣剑的必杀技PB点燃可召唤来飞甲虫进行乘坐，在最上方可以救出Pecorino。出洞后先去下面平地的右上角拿到宝箱；再从树上树皮脱落的黄色部位爬上去，到中间用PB将火把点燃，三个甲虫飞过来，站上去后出现两个回旋刀爪子兵，干掉之后到达记录点。





从记录点往上发生剧情，五天王之一的Malbec带领手下出现，看他的意思似乎是把这个森林当成了玩具（果然是小孩），要把这里好好“改造”一番。接下来先迅速跑到地图中央用MS将敌人全部清掉，然后爬树前进，注意瀑布上有宝箱。下一个地图有三个火把需要点燃，有一个可以直接到达，另一个火把是过不去的，需要隔远了用PB点，点燃两个之后可以乘坐飞甲虫来到上层点燃最后一个火把，再次乘坐飞甲虫就可穿过瀑布来到洞穴的最深部，水中游动着的黄色的鱼就是我们此行的目的了，要想得到它们的肉需要当其从空中飞扑而来时对其使用从Pepper那学会的Fish Fillet，成功的话就会将鱼凌空大卸成N块并获得鱼肉。不过天下没有免费的午餐，正当我们要闪人时BOSS登场。

BOSS Crimison Gorger



当其张开大嘴并开始发出白光时就是要连续喷射光弹了，来回跳跃就可全部闪过；接下来它会冲到一个甲虫后面张满准备吞食，趁机猛打其嘴内部个东东；它也有可能会从嘴里吐出钩子抓住甲虫再慢慢飞上来吞食，这是最好的机会，猛砍那个“钩子”；最后怪鱼会沉入水中并突然起跳吞食，吞食的对象是其沉入水中时主角所站着的甲虫，提前闪开即可。好在甲虫即使被吃掉也会马上有新的补充，万一不幸被吞下去的话左右摇左摇杆和□键就行。打掉其一定数量的HP之后，会横窜出一条更大的怪鱼将其吞掉后继续追杀你。其攻击方式与之前那位大同小异，不过多出一招跳到前面用尾部发射激光，如果对自己的跳跃躲避技巧没信心的话可以利用技能Zanshin发动和解除瞬间的短暂无敌时间来躲避。

Antheum

将鱼肉交给Pepper，当料理做好后选择尝试的话会少5点HP，但Strength会永久上升5点，之后得到hellstew，去2F的实验室将之交给Geldbrenner可以得到道具Waterbug Shoes，能力是可以在水上行走。



点燃壁炉

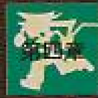
Fire up the Furnace

Antheum

去1F找铁匠Black Smisth，他会告诉你用来做燃料的矿石已经用光了，答应他的请求去矿山帮其拿一些矿石回来做燃料用，这是一个分支任务。

Roquefort Mine

一开始就是一个小游戏，玩家需要站在火车上干掉不断出现的敌人，成绩优秀的话是有卡片可拿得哦。火车停下后，会遭遇红色的爪子兵，从其身上可学会技能X-stream，按○键发动，消耗15点MP。接下来顺着路一直走，利用电梯下降，最后来到B2最深处的矿脉，抱一块矿石往回跑吧，这时刚才路上两边的黑色矿石会异化成妖怪攻击武藏，MS同样是不错的选择。最后在火车旁利用传送回到城镇将矿石交给铁匠，任务完成。



前冠军

The Former Champion

Antheum

回武藏家睡觉发生剧情，Clothette再次将公主绑架走，去2F的斗技场找Golovinin对话得知在森林中遇到的女子Istara是他的爱徒，也是斗技场的前冠军，虽然是出于好意，但Golovinin对Istara态度太过苛刻严厉，最后导致后者一气之下离开了镇子，在得知Istara是风之圣女之后，武藏立马答应了Golovinin的要求去森林找回Istara。

Picodon Jungle

一开始就有剧情发生，Istara找到了在森林里胡作非为的Malbec，并干净利落的干掉了Malbec身旁的爪子兵，这时，Malbec往后一退，再一招手，其身后涌过来一大批的蜘蛛……

在第一个分岔路往左走，池塘中央有一个宝箱，前进，爬到树上再进洞砍掉中央的茧可救出被困在此的Istara，应其要求，还得救出10个被困的Picobeans。

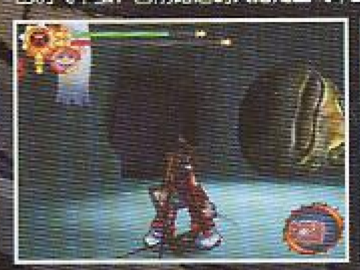
出去后先救出一个Picobeans(本部分攻略中除非特别说明，否则所说的救出均指Picobeans)，前进会有许多蜘蛛样子的敌人，对付它们需要先将母巢破坏掉，否则会不断的生出小蜘蛛。在有一大片网的地方往右跳进去后来到记录点，Istara已经恢复，让武藏抱着去救剩下的Picobeans，自己则去找Malbec报一箭之仇。

蛛网蹦蹦床

现在我们得抱着Istara行动，但很多地方都相当高，用二段跳都无法跳上，怎么办？其实很简单，注意地上有白色网状的部分，先跳上去，再将左摇杆上推同时按住跳，这样即使抱着人也可以跳得很高。

先返回刚才进来的地方，空中悬挂着两个茧，利用二段跳跳过去砍掉可救出2个。回记录点先往下走，救出1个；下一个水中有树木旋转的场景先往上走可救出1个，继续前进又救出1个。返回树木旋转的场景，跳到右边干掉两个敌人后用PB烧掉地上的那一大堆树叶出现隐藏道路，下去救出1个后，其为了表示感谢将雕像移开，进去后可救出Leyden。

再次返回记录点往上跳可救出1个，继续前进来到记录点所在屋子的顶端，这里有一个火把，用二段跳砍碎空中的茧可救出一只被困的飞甲虫，再次来到火把处，发生剧情，被Istara追上的Malbec扔出一个烟雾弹后仓皇逃跑。坐飞甲虫出去，来到屋子内先往左走，沿途可救出2个，至此10个Picobeans终于全部救出。返回刚才的屋子再往右出去，前进可救出Selfies，爬到树上救出被困的飞甲虫，回刚路过的火把处坐飞甲虫前往BOSS战。





BOSS Arachnolia



首先将其四个爪子全部砍成灰色，它就会翻身爬到天花板上。此时，Picobeens的国王为了感谢武藏相助之恩，在塔内种上了三颗植物。这样，当BOSS翻上天花板之后，我们就可以跳到植物上再跳上蜘蛛肚子猛砍其紫色弱点。在地上时，BOSS的攻击方法主要有用嘴吐丝和跳起来再用爪子刺人，只要别发动Chain Attack陷入硬直状态就没有问题。砍爪子的过程中随时注意一旦其产下卵务必第一时间打掉，不然会很麻烦。当其翻上去之后，最好先将其产下的两个圆球打掉，否则会一直干扰武藏的跳跃。战后得到Picobeens国王送的道具wooden sculpture。

Antheum

斗技场内师徒俩终于重归于好，去召唤室可获得解开封印的风之圣剑，学会必杀技Hurl Wind（以下简称HW），发动后可操纵龙卷风进行移动，再次按下L2+△键结束。

仍然是敌人总部，Malbec因为失败而遭受到其他几人的奚落，而Clothette正在因为绑回公主而向Gandrake邀功，不过Gandrake不但一点奖赏的意思都没有，而且将Clothette抓起来——因为Clothette正是最后一位的无之圣女，要得到无之圣剑，就需要她的力量。可怜Clothette一直不知道自己只不过是Gandrake可以随时丢弃的一个棋子而已。



瞧这位Clothette女士

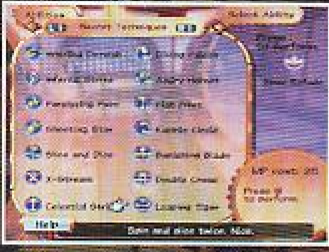
La Femme Clothette

Antheum

去1F找Banon对话，得知有关无之圣女Clothette的一些事情。再去3F学院门口找卖卡片的Taleggio，答应他帮助搜集有关Clothette的资料来写书。这时去斗技场的话可将道具Gelavorpot kit给Golovinin，从而开放新的比赛项目。出发前记得多带点药。

Mouna Temple

门口会出现大批僵尸敌人，他们即使被砍成两段后仍然是有攻击性的，需要彻底干掉。



往右上走发生剧情，被囚于此的Clothette让武藏救其出去，武藏让她给个理由先。于是说谎从不用打底稿的Clothette搜出一大堆乱七八糟的理由，最后武藏受不了揭穿了对方的谎言，但人还是要救的。方法就是干掉屋里的三个金色敌人，先用HW吹散其外壳再猛击内核即可，它的能力由于我们的FOCUS值不够，暂时无法复制，同样先记下来。全部干掉后所有门都打开，记得拿宝箱，下去抱起声称自己脚踝摔伤的Clothette。

从左上的楼梯上去，2F上面可以得到宝箱，下面的人现在还无法救出，一直前进来到有探照灯的房间，屋内的宝箱现在还拿不了。一旦被探照灯找到就必须打败出现的敌人才行，小心躲过。下一个场景先将Clothette放下，从旁边跳过去先将探照灯打坏才能通过。接下来的房子需要先到下方的房间角落跳上去砸坏探照灯，顺便可救出Mimolette。来到大房间后，此处有一个人和一个宝箱是现在够不着的，从右下角出去后发生剧情，敌人将武藏所在圆台钻塌。

最强无敌技能

进塔后出现史来姆状的敌人，当其从泡沫状态变成无敌的方块状时可以抓住机会学会能力Inner Refuge，按○键发动，逐渐消耗MP，虽然使用该技能后不能移动，但是不会受到任何攻击的损害，在对BOSS战中极为有用，所以无论如何都必须学会！

三十六计走为上

快回到门口时魔法师状的敌人出现并关闭了出口，这种敌人死后会不断复活，并不停召唤爪子兵，而且一旦Clothette被打落并没有在一定时间内抱其的话，她就会被关回去，必须从紫光处传送过去再救一次，所以不要和敌人多做纠缠，必要的时候来一招MS再接着闪。

摔晕过去的武藏没看见敌人出现利用Clothette打开封印，然而出现的怪物是其完全对抗的，这帮混蛋们再次惹祸后跑掉。武藏醒来后就准备要面对BOSS了。

BOSS Ashura



如果离它太远的话，其就会用六把剑发动剑气攻击，虽然不难躲，但于事无补。还是得用接近战，这时它会用剑横竖斩两下，利用Inner Refuge（以下简称IF）的无敌吧。之后剑会砍在地上暂时拔不出来，砍之。将六把剑全部砍坏之后，其就会拿出大型的无之圣剑进行攻击。攻击方式有三种，一是剑在地上像钟摆运动似的切，一是本体扑过来，还有就是将剑倒过来喷火，最后一种攻击方式是最好的攻击时机。觉得不好闪避的话就利用IF的无敌功能吧。战后捡起地上的无之圣剑，抱起Clothette传送出塔外。

Antheum

一出塔Clothette立马就跳下来活蹦乱跳，原来她的伤是装出来的。虽然答应了武藏向大家道歉，但和因为女儿被其绑架走的Banon是免不了一番争吵的。



森林中的大搜寻

Foragine in Manglewood

Antheum

去3F找到Burrini，她正在为摔断了翅膀的宠物鸟心疼不已，答应去Manglewood找三个特殊的蘑菇用来治疗鸟的翅膀。先去1F的烤肉馆，可以从服务生Trixie处利用复制技巧学得能力Slice and Dice，按○键发动，消耗15点MP。

Manglewood

再次来到第一章森林中无限迷宫的入口，发现Burrini已经早早的等待于此，抱住她前进吧。根据Burrini的提示，先往西走可以捡到一个蘑菇；接下来按照北→东→北的顺序走接下来的三个路口，可捡到第二个蘑菇；再按东→北→西→北的顺序行走捡到最后一个蘑菇。每个分岔路口都有不断更新的红色爪子兵把守，建议尽快将其优先解决掉。拿全三个蘑菇后，OK，回去！



Antheum

利用刚才在森林中得到的三个蘑菇治好了鸟的翅膀，为了表示感谢，Burrini将Burrini's Ribbon送给武藏，作用是地系必杀TT耗费MP减半。



唤醒记忆的音乐

Music to Jog the Memory

Antheum

1F武藏家的门口，众人正被Selfie的破烂吉他所制造出不逊于乌鸦报晓的噪音折磨得痛苦不堪。与Nox对话，他刚表示了一下不满就被Selfie一吉他砸晕过去。为了救众人于水火之中，武藏答应帮助Selfie去Mouna Temple拿到传说中的乐器。

Mouna Temple

庙门口多了两个金色的敌人站岗，进去后先去1F的左边救出Bel。还记得2F下面无法救出的人吗？现在那里被激光包围，用HW将敌人吹到里面的机关上放下可解除激光，救出Raclette。继续前进会出现金黄色一手拿武器一手拿巨盾的敌人，当其用武器攻击时可学会技能Celestial Strike，按○键发动，消耗20点MP。有第一个探照灯的房子，先用HW将史来姆吹到对面的机关处解除激光，过



“房海战术”

从记录点处继续前进会有许多同样大小的小房间，方便起见，咱们以记录点上方的第一个小房间坐标为（1，1），右上角为第一象限进行说明。（4，－1），（3，2）和（5，3）三个房间内都有宝箱，需要打开玻璃块才能找到。



↑图中绿色圆点为宝箱所在位置。

去打碎玻璃可拿到宝箱。来到大厅，由于先前绿色的毒水现在变成清水了，所以可以在水面行走，得到先前无法拿到的宝箱，同时救出Colby。先去右下角拿到3个宝箱，回大厅进上方的出口，来到记录点。

最后在（2，3）发现6个宝箱，中央左边的就是传说中的乐器"the soaring V electric lute"，旁边的道具回镇鉴定后变成Hure Ring，可以加快复制敌人能力时的蓝槽蓄积速度！

Antheum

将东东交给Selfie后他举办了一场个人演唱会，传说级乐器果然能化腐朽为神奇，Selfie用它演奏出了非常动听的歌曲。演出结束后，作为感谢，Selfie送给武藏一张black disc。去3F，Clothette终于把仪式用的衣服穿好了，成功解开无之圣剑的封印，学会必杀技Shadow Warrior（以下简称SW），发动后可隐形，再按一次则是解除隐形，很实用的技巧，但魔法值消耗得也很快。



最后的决战
The Final Showdown

Antheum

Banon告诉武藏Gandrake总部所在的Rampart Isle被一层结界包围，搭载他们的Anthdon无法突破那层结界，建议武藏在镇中找人打听打听看能不能想到办法。去2F的实验室，跟博士对话后他马上制作出了一个专用的喷射滑板jetboard给武藏，去3F的道场找猫大师，他会教你新技能Decoy，使用方法是选择后先按住L键，这样敌人发动攻击时就可瞬移到其背后，消耗15点MP，此招必须正面对着敌人才行，建议先找地方多熟悉一下，之后的BOSS战中需要用到这一招。

注意，这是最后一战了，一旦出去就没有回头之路，所以大家还有什么后事遗言需要交代的就赶紧吧（不……不要打我）

现在，大家的后事应该都差不多料理完毕了吧？（……我说了，不要打我），去商店买上一堆补药（最好是烤肉店HP和MP都恢复的那种，虽然价格上贵点），然后，安心上路吧……

“料理后事”

还记得之前有两个敌人的能力因为FOCUS值不够无法复制吗？现在有了Hure Ring自然没问题了。先去Picodon Jungle找大花，离它一定距离，它就会猥琐的探出头来将种子先抛两下再发射过来，当它探头抛种子时就可以学会其技能Jungle，按〇键发动，消耗20点MP，是一个纯作秀性质的能力。接着去Mouna Temple，门口金色敌人挥舞手中弯刀时可学会技能Leapling Tiger，按〇键发动，消耗25点MP，威力强大。最后再回到Antheum，在1F武藏的门口可参加一场马戏表演，表演时使用刚刚获得的Jungle技能即可，之后可获得5000块钱分红。

Rampart Isle

一开始就是剧情，踩喷射滑板而来的武藏刚上岛就发现Gandrake和五大天王竟然早已恭候在此。俗话说双拳难敌四手，虽然武藏用的是双刀，不过下场是一样的：最后被Malbec的奇怪武器困在黑色圆球之中，众人离开后按△键可从里面劈开黑球脱出，前行上电梯进入大厦内部（门口左测有宝箱）。





先往前跳下去打下开关再爬上去站到中间的光环中传送上去，上去后发现被一圈会发射激光的敌人围住，马上用MS清场。往上走快到门口时出现超级忍者爪子兵，其移动和攻击方式都很诡异，小心。先将其血打红，就可学会他的同时也是最后一个能力Kiai，按〇键发动，不耗MP。在门口用TT砸下开关即可打开门。

下一个房间需要用HB打中央最上方的火台两下开门；接下来的房间是利用蛛网弹跳到四角用PB点燃四个火把来开门；下一个房间是用HW将敌人吹到对面的机关上连通道路。在有传送带的房间上传送带再爬上左下角的楼梯，注意使用SW的隐形能力躲过监视器。从右上门出。下一个没电的房间照样用SW从右上门进去，里面是五天王之一的Malbec。





BOSS Malbeo



其攻击方式主要为先召唤出四个持枪女机器人，一记MS就可以全部清掉。之后他会瞬移到众多座椅中的一个上用枪射击，只需调整好视角，等他一出现马上跑过去砍就行。接下来，他会分出很多个假人，但只有一个是真身，如果不能及时打倒真身的话就会被封入黑球内；咱们当然不用费力去挨个找了，同样一记MS轻松完事。如此几轮下来马上搞定，胜利后获得道具lever。

回刚才没电的房间右下角对机器使用道具lever启动开关，可打开下方的门。从机器旁边损坏的栏杆处可以直接跳下去，能节省不少时间。进去坐电梯上到4F，这里有三条分岔路。建议先走右下方那条，里面是记录点，同时旁边的宝箱中可以找到不少超级回复道具（这次发达了！）接着先选择右上方的路，尽头是BOSS战。







BOSS Glogg & Rieslin



想不到平常经常在会议中吵架的两人竟然是最好的战斗搭档——不过，难道这就可以成为以多欺寡的理由了么？他们两人只会同时有一人有攻击判定：一个抡武器，另一个则在对面傻站着。攻击傻站的那位，攻击一次后其会瞬移到旁边，砍其四次后两人就会发动"合体技"了，此时可用Inner Refuge的无敌……接下来两人会蓄力冲刺，此时是无法打伤他们的，还是用□躲着吧。如此一轮之后，敌方两人交换攻击者，从另一个角度来讲也可以理解成换一个人来挨砍。建议用Leapling Tiger攻击。

接着去左上的路准备另一场BOSS战吧。

BOSS Shiraz



以杀人不眨眼而著称的Shiraz攻击方式都很简单：近距离的连续爪击和中距离的爪刺。对付他的方法更加简单，诀窍就是使用在第六章中从猫大师那学会的技能Decoy。面对他按L1键防御，这样当其发动攻击时咱们就可以瞬移到其背后猛砍即可。使用这招唯一需要注意的是，必须始终保持面对跑来跑去的Shiraz才行。

回中央三角形的电梯处，启动电梯上升。在上升过程中，游戏中所有颜色和等级的爪子兵会悉数登场亮相，而且是成群结队……省事起见，全部用MS清了吧。来到21F，发现被困的公主，五天王中的最后一位Rothschild登场，他以释放公主为交换条件让武藏交出五把圣剑，并撺掇武藏和他合作一起推翻Gandrake，不过难道他就不知道阴谋家和武士讲道理效果等于对牛弹琴这个真理吗？交涉不成，还是动手见真章吧。





BOSS Rothschild



他的攻击方式也很简单：跳到中央发射接连三条竖着的龙卷风，用IF的无敌即可，放完之后上去砍他；接下来他会退到边上叫出三个红色爪子兵小弟，别管那么多先冲过去砍几刀先，再用MS清场或是有闲心的话慢慢蹂躏这三个小弟都行；最后他会释放横向的龙卷风，同样先利用IF的无敌效果再砍他即可。如此反复就可干掉他。

打倒Rothschild之后将五把圣剑分别插入球下的机关之中即可救出公主Mycella，抱着公主离开房间之后，垂死的Rothschild挣扎着爬起按下一个开关……

走上方的门，23-30F的路上抱着公主爬楼梯即可，遇到断掉的地方就从水管上绕行。最后见到了Gandrake，然而Gandrake告诉武藏其实他们来自同一个世界，而他在另一个世界的名字就是Ganryu（"严流"——佐佐木小次郎后来的名字）！现在将和有了生命的矿石Archnebulus一起创造更高层次的生命体来控制整个世界，并邀请武藏入伙，当然是被断然拒绝了，废话少说，开打！

BOSS 假武藏



Gandranke变成的假武藏，攻击方式比较单一，除了变成火冲撞之外，就是依次用地、水、火、风、无五把圣剑发动攻击。对付冲撞看准其方向躲开即可。之后他会走过来发动一轮刀砍，先防住再反击，然后他会到中央发动各把圣剑的必杀技，躲开或是干脆用IF躺下都行。每把圣剑放两轮后就会掉落在地上，快速走过去回收。拿回五把圣剑后战斗结束。另：战斗中抱起公主可逐渐回复HP，不过个人认为完全没必要。

被打败后对方恼羞成怒，上方的矿石Archnebulus发出激光将公主Mycella当胸穿透而死。愤怒的武藏与异化后的Gandrake再次展开激战。

BOSS Gandrake Nebulized



变身后的Gandrake体型巨大，我们只能砍到他的脚，不过只要能打掉他的HP，砍哪其实是无所谓的啦。其主要攻击方式是用刀做远距离攻击或是用拳头打出冲击波，躲避或是使用IF都可；接下来他会飞到半空中发射激光，可用螺旋跑动来躲避。这几种攻击之后都可以上去猛砍他。受到一定损害之后其会飞到高空射出许多小石头攻击武藏，同时化身成黑影附在地面上。先用IF对付小石头，之后不断跑动，快被黑影追上的时候向前用二段跳就可躲过，重复三次就会恢复原状。恢复原状之后其会变出一把黑色大剑抡大圆旋斩，照样用IF无敌流氓招数应付。这是一场持久战，有什么好药绝对不要吝啬，尽量用吧。

战斗完结，武藏抱着公主的尸体回到了Antheum，虽然公主的父母并没有责怪武藏，武藏仍然为自己没能保护好公主而深深自责。此时地面突然发出圣洁的光芒，在Anthedon的神力作用下公主Mycella终于复活过来。然而大家还没来得及庆祝，一道黑色的陨石坠落下来，里面站立着的竟然是Gandrake！带着众人的祝福，展开了两人最后的生死之战。

BOSS Gandrake



一招定生死的决战，没有任何花哨技巧可言。使用复制敌人能力的招数，先按R1键锁定Gandrake，蓄满之后全神贯注等待屏幕出现那个熟悉的"！"号，马上按□键就可将Gandrake干掉。注意：不比以往复制敌人能力，这次"！"号一出来就需要马上按□键，即使只是慢上一点点就会被对方一击杀死导致GAME OVER！**切记切记！**

游戏经验与心得

●通关后的奖励：打穿游戏并看完工作人员名单出现The End字样后存储游戏记录，之后读取该记录就可进入困难模式，该模式下一开始就拥有大剑，而且敌人的HP也高了许多，另外可以继承上一次游戏中的所有卡片。

●卡片的收集：本作中所有卡片的收集主要有以下几种方法：在斗技场中获得优胜，从镇中3F学院门口的Taleggio那购买，在小游戏中获得优秀成绩以及从宝箱中得到。

●斗技场：在这里除了可以和之前战斗过的所有BOSS对战之外还有各种特殊的模式供玩家挑战，例如在限定时间内杀掉50个敌人的"Bleeders cup 50"等。各项比赛第一次获胜后可以得到道具奖励（包括卡片），以后再次获胜的话就只能领取奖金了。

●合成道具：去镇中2F的实验室可以进行道具合成，合成原料分为Iron Parts、Steel Parts以及Mythril Parts三种，从中选出自己想要的原料进行组合，根据原料的不同以及合成数量的不同最终可以得出各种稀奇古怪的道具来。



●剑（Katana）的强化：找铁匠Black Smith可以用Magic Alloy强化剑，每次强化后攻击力+5，一共可以进行四次进化强化到+25，所需Magic Alloy的数量依次为2个、4个、6个和8个。注意游戏中的许多场景打穿之后再次回去也是有可能拿到Magic Alloy的。

●变质的冰激凌：在镇中1F广场上可以买到回复魔法值的各种口味冰激凌，需要注意的是，这些冰激凌放在身上一段时间之后就会变成只能回复5点HP的东东了。

●自动回复的魔法值：只有当武藏的魔法值减少到了四分之一以下的时候才会自动逐渐回复，而且最多也只能回复到四分之一左右，在后期的BOSS战中这一设定是很实用的。

●头衔称号：这是本作的隐藏系统，武藏的称号会根据其在战斗中的表现随时进行变更。

□文责/北斗



13年前，经历了一场好大的战争，勇敢的人们取得被称为“光之结晶”的魔石，并为世界带来春天。

然而无论是多么耀眼的光辉，也总有它照耀不到的角落，谁也无法阻止暗影的产生。受到黑暗之心蛊惑的“月之眷族”将本国家的光之结晶粉碎，开启了异次元之门“月之眼”，并从中召唤出大批的魔物兵器“レギオン”，无情的战争就这样开始了。大陆上的其他国家都面临灭亡的危险，眼看整个世界就要被黑暗的洪流所吞噬……

值得庆幸的是，一群将守护光之结晶看作比生命更重要的战士出现了，游戏的主人公マックス就是其中之一，他毫无畏惧地和其他伙伴一起坚毅地踏上了再次夺回光明的旅程。等待他的，将是一场赌上全世界命运的重大冒险……



PS2	本刊译名：光明力量NEO			
动作角色扮演	SEGA	2005.3.24	7140日元	128KB
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

游戏攻略简要流程

【ラーカイル岩】

登场魔物
オークスレイブ
プロテクトアンツ
ハーピーナイト
サイクロプス

宝箱道具
ブレイズブランチ
いやしの水

——怪物来袭，主人公マックス参战
——向左边走，打开两个宝箱并取得里面的道具。和守在楼梯处的バナザード进行2次对话他就会放行
——装备刚刚得到的魔法杖，按△键施放魔法，击退两只蚂蚁模样的怪物
——继续沿路前行，再次遇到魔物。战斗并破坏掉魔物之门（モンスターゲート）
——见到师父グラハム，触发战斗，击退之前动画中亮相的大个子魔物并破坏魔物之门

要点解说 游戏刚开始遇到的敌人并不怎么强，一两下就可以轻松击败。场景中很多物品都可以击破，如箱子、木桶等，里面随机会有道具，今后见到此类物品时也应积极打碎。另外在场景中的喷泉处可回复HP。中途遇到的两只魔物プロテクトアンツ物理攻击无效，需要装备魔法杖使用魔法才可击败。之后的战斗中，会看见有一个圆球状物体，这就是所谓的魔物之门（モンスターゲート），它会不停召唤出新的魔物。当消灭掉一定数量的魔物后，环绕它周围的光环就会消失，此时就可以对其进行攻击直至摧毁，以阻止敌人的再度出现。

【グリーンスリーブス 中层】

登场魔物
オークスレイブ

宝箱道具
クレイモア
（中层广场）
タロンシールド
（中层）

——メリル加入队伍
——右行至一岔路口触发剧情，メリル暂时离开队伍
——向下至中层广场，与ガイア战斗
——魔物之门被开启，发生战斗并破坏它
——破坏场景内所有魔物之门（总共5个）
——回到中层广场，和ガイア对话

要点解说 中途要与ガイア进行强制战斗，当把他的HP打到一半以下后就可以结束战斗。建议在战斗前先在一旁的宝箱中取得双手剑（クレイモア），装备后可大大提高攻击力！之后场景内会开启五扇魔物之门，随时查看地图，将它们全部破坏掉。同样，当它周围有光环保护的时候是无法破坏的，所以只有先解决掉第一批出现的敌人后才能展开有效的攻击。



【グリーンスリーブスハーブ园】

登场魔物
オークスレイブ
オークスリンガー

宝箱道具
ライトヘルム
（上层の酒场）
リカバーベスト
（ハーブ园）

——ガイア加入队伍
——回到上层南部，右行和守在木门前的士兵レニー对话
——来到ガイア邸和メリル对话
——继续前行，来到议长邸，进去和レベッカ议长对话，ガイア离队
——回到ガイア邸，调查桌子上メリル留下的信息
——去乘坐电梯（记录点所在区域内，下楼梯可看到），前往ハーブ园
——一路战斗，直至见到メリル，メリル加入队伍
——前往圣地，摘取ハーブ





要点解说 除了在ハーブ园场景中发生的战斗之外没有什么特别的难点。可以前往铁匠那里锻造武器。

マックス



- ●性别：男
- ●种族：人类
- ●年龄：17岁
- ●身高：180cm
- ●体重：70kg

故事的主人公，性格积极开朗，城镇的人们都喜欢他。为了依靠自己的力量保卫自己生活的这片土地，2年前独自来到ラーカイル岩进行刻苦的锻炼修行。

メリル



- ●性别：女
- ●种族：人类
- ●年龄：15岁
- ●身高：160cm
- ●体重：45kg

生活在グリンスリーブス的メリル自幼失去双亲，和マックス青梅竹马一起长大，是一个性格开朗、健康活泼，天生对“FORCE力量”有很强感悟的女孩子。

ガイア



- ●性别：男
- ●种族：人类
- ●年龄：43岁
- ●身高：188cm
- ●体重：85kg

グリンスリーブスの圣域警护团的团长，マックス的父亲。在13年前的那场战争中有着十分活跃的表现。为人诚恳且极富正义感的他似乎在表达情感方面有所欠缺。

グラハム



- ●性别：男
- ●种族：半人马族
- ●年龄：52岁
- ●身高：220cm
- ●体重：220kg

ケンタウロス族的勇士，守卫ラーカイル岩的国境骑士团团长。处事likewise性且富有正义感，在人族中有着很高的威信。战斗中表现异常勇猛，擅长近战。



【グリーンスリーブス圣地】

——来到ガイア邸和ガイア对话
——メリル加入队伍
——来到中层训练所南部，从这里前往下层的圣地，之后会进入战斗
——触发情节，与大蚂蚁魔物（レギオンスカウト）战斗
——深入行进，与ガイア会合，他加入队伍
——继续向前走，来到圣地深入，触发假面男子剧情
——ガイア离队（离世……）
——回到议长邸，与レベッカ议长对话得到“リターンの秘石”
——按△键使用特殊技能“リターン”，再次返回议长邸，取得5个“いやしの水”
——来到电梯处（エレベーター），从这里前往虹の草原

登场魔物
オークスレイブ
オークスリンガー
サイクロプス
レギオンスカウト
ハーピィナイト
宝箱道具
无

要点解说 メリル加入队伍后会在后方使用魔法进行援护攻击，建议マックス装备单手剑或双手剑冲在前阵吸引魔物攻击。中途遇到的大蚂蚁魔物レギオンスカウト体力和防御力都比较高，建议先消灭其他小型魔物，回过头来再与其纠缠。ガイア加入队伍之后战斗会变得轻松许多，注意保护HP较低的メリル。动画结束后进入BOSS战，虽然敌人为数众多，但是整体难度也并不算高，全力消灭掉所有小魔物之后，剩下BOSS独自一个就比较容易对付了。



【虹の草原】

——来到虹の草原后，沿路前行，依照路标的指示前往ダイアゴン街道

登场魔物		宝箱道具
ネザーアンツ	オークバルガー	フリーズロッド（需钥匙开启）
オークスレイブ	ハーピィナイト	
オークスリンガー	ハーピィハンター	

要点解说 这里的敌人攻击力较高，因此一定要尽量采取机动灵活的作战方针，避免莽撞地与敌人正面硬拼。还要特别注意的是那些具有远程攻击能力的敌人，强烈建议将它们作为首要攻击目标。此外，应当即时利用入手的强化フォースアート提升防御力。



【ダイアゴン街道】

——消灭这里的敌人，破坏魔物之门
——消灭ラーカイル岩前的敌人，前往ラーカイル岩

登场魔物		
ネザーアンツ	オークスリンガー	ハーピィナイト
オークスレイブ	サイクロプス	ハーピィハンター
	オークバルガー	

要点解说 位于地图中央小岛的洞穴目前不能进入，一旦进去再出来，地图上所有的敌人都将重新复活，需要特别注意。

【ラーカイル岩】

——一路战斗来到最里面的魔物之门前
——打倒所有敌人后与グラハム对话

登场魔物	宝箱道具	
ハーピィナイト	いやしの水×1（需钥匙开启）	（民家）◎シーブズボウ
ハーピィハンター	◎ブレストガード	（城墙上）
サイクロプス		

注：有“◎”标记的道具表示需要鉴定，以下文字中同。

要点解说 再次回到游戏刚开始时的地点。战斗时要格外注意，敌人的攻击力较强。可以合理利用地形，特别是能够一下子回复所有HP的喷泉，不妨站在它旁边进行战斗，这样可以及时解决HP不足的问题，达到以逸待劳的效果。另外本场景内有一个宝箱位于城墙上面，可以从大喷泉广场右侧小路走过去，要仔细找一下。

【シニストリバレー 南上层】

登场魔物
オークスレイブ
オークスリンガー
オークバルガー
宝箱道具/无

——离开ラーカイル岩，前往シニストリバレー
——寻找通往シニストリバレー 南下层的洞口





要点解说 没有特别需要注意的难点，只要留意HP就可以了，不够的时候可以利用“リターン”技能回去补充。

【シニストリバレー 南下层】

——前往通向“シニストリバレー 展望桥”的洞口

登场魔物		宝箱道具
オークスレイブ	オークチャンプ	◎オーガクラブ
オークスリンガー	リザードメイジ	◎リング
オークバルガー	リザードナイト	◎シャムシール

要点解说 和前一阶段一样，一路战斗至目的地处即可。

【シニストリバレー 展望桥】



——来到展望桥上进入强制战斗
——战斗结束后通过展望桥进入“シニストリバレー 北下层”

登场魔物
オークスレイブ
オークスリンガー
オークバルガー
オークチャンプ

要点解说 由于在展望桥上进入强制战斗后无法使用“リターン”技能回村子进行补给，所以建议在来到这里之前一定要先记录好并带够回复道具。敌人会分批次袭来，不要一下子冲得太过靠前，推荐使用弓箭系远程攻击武器，这样可以取巧地在敌人进入屏幕前将它们消灭，相对轻松一些。战斗结束后不要着急进入“シニストリバレー 北下层”，记得回去保存一下记录，以免前功尽弃。

マリエル



- 性别：女
- 种族：半人马族
- 年龄：25岁
- 身高：201cm
- 体重：180kg

グラハム的女儿。心中充满了作为一名骑士的强烈的信念，マリエル目前隶属于ハイアット的圣域警护团，表现十分出色，而她个人对于自己的生活也同样感到非常满意。

クライン



- 性别：男
- 种族：鸟人族
- 年龄：38岁
- 身高：193cm
- 体重：67kg

古代鸟人族后裔。擅长使用弓箭进行远距离攻击。クライン似乎有些自闭，对人类也有着某种程度上的敌视。由于鸟人族与人类的寿命有所差异，换算成人类只有20岁左右。

フレイア



- 性别：女
- 种族：鸟人族
- 年龄：19岁
- 身高：175cm
- 体重：51kg

鸟人族为数不多的幸存者之一。从身为部族族长的父亲那里继承了“フォースフレーム”。虽然从外貌看上去似乎与クライン没有多大的年龄差异，但是实际上要比他年轻很多。

アダム



- 性别：男
- 种族：守护者
- 年龄：不详
- 身高：250cm
- 体重：300kg

アダム是残存在光之圣地·エクノア的守护者。拥有着机械身体的アダム曾经拥有着无人能够匹敌的FORCE力量，然而现在却已经损失了大半。



【シニストリバレー 北下层】

——找到洞口，前往“シニストリバレー 北上层”

登场魔物	宝箱道具	
リザードナイト	◎メタルスライサー	随机物品（战斗）
リザードメイジ	（战斗）	◎青龙刀
ナーガ	◎カイトシールド	（之后从北上层其他
サイクロプス	◎メタルガード	洞口下来取得）

注：有“战斗”标记的道具表示开启宝箱后会立刻进入战斗，以下文字中同。

要点解说 道路相对复杂，要注意随时调出地图查阅。可以发现下面有两个洞口都可以通往シニストリバレー 北上层，从任意一个进入都可以。另外地图中某处设置有一扇带有机关的门，现在无法通过，不用理会。



【シニストリバレー 北上层】

——在位于地图右上方的区域和白色大型魔物スチールゴーレム战斗并将魔物之门破坏

——从后面的洞口走出去，进入“フェルドランド大雪原南部”

登场魔物	宝箱道具
リザードナイト	◎ハルベルト
リザードメイジ	◎ウィザードガーブ
サイクロプス	◎マジックシールド
ナーガ	（需钥匙开启）
スチールゴーレム	随机物品

要点解说 前期没有什么特别的地方，稍微留意一下蜥蜴魔法师施放的魔法。后面遇到的大个子白色魔物スチールゴーレム对付起来稍微麻烦一点，它的攻防都非常高，只有剑系武器才能对其造成有效的伤害，弓箭和雷系魔法就不要用了。比较稳妥的办法是让队伍中的グラハム冲在前面当肉盾，マックス和メリル在后面慢慢踹血。战斗结束后，再往前面走，出了洞口就可以进入下一个区域——フェルドランド大雪原南部了。





【フェルドランド大雪原南部】

——一路战斗，根据路牌指示前往キャントール村正门

——触发剧情，グラハム暂时离开队伍，チキティータ成为同伴

——强制战斗，破坏4个魔物之门，战斗中“リターン”技能使用不可

——战斗结束，チキティータ退出组队，グラハム再次加入

——来到キャントール村正门

登场魔物	宝箱道具
シールドウルフ	◎ハルベルト
ワーウルフ	◎ウィザードガーブ
タイタン	◎マジックシールド
ゴースト	（需钥匙开启）

要点解说 难点在于来到キャントール村正门后进入强制战斗，由于没有了强力角色グラハム，所以最好使用机动的运动战术应战。不过新加入队伍的小不点チキティータ会及时使用HP回复魔法，因此只要小心应对就OK了。万一被敌人包围，可同时更换双手武器，以打破不良僵局。



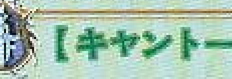
【キャントール村正门】

——触发剧情，与敌人战斗，战斗中“リターン”技能使用不可

——战斗结束进入キャントール村

登场魔物
スケルトン
スケルトンアーチャー
アイスゴーレム

要点解说 由于不能使用“リターン”技能回村进行补给，所以不要与敌人硬碰硬，对方的骷髅弓箭手比较讨厌，建议使用魔法或弓箭类远程武器与其周旋。



【キャントール村】

——进入キャントール村，和ヨーゼフ长老对话

——前往フェルドランド大雪原西部

登场魔物
◎ホーリーロッド
（长老家外帐篷，需钥匙开启）
いやしの水×5（长老家）
女神の泪（长老家房屋后门进入）

要点解说 没有战斗进入村子后与长老对话会触发剧情。注意寻找宝箱可以取得重要道具。



【フェルドランド大雪原西部】

——战斗

——前往キャスケード城下町废墟

登场魔物
ゴースト
ファントム

要点解说 一直沿路直行就可以了，没有什么难度。



【キャスケード城下町废墟】

——一路战斗来至城门前

——再次进入战斗，破坏魔物之门后城门开启，进入。

登场魔物	宝箱道具	
ダークストーカー	◎リング	（需钥匙开启）
リザードナイト	（需钥匙开启）	◎ブレイズブランチ
リザードメイジ	◎デスサイズ	（需钥匙开启）
タイタン	（需钥匙开启）	随机物品
ネザーアンツ	◎スパークティアラ	





要点解说 场景比较复杂，需要花些时间寻找正确路口。图中有不少宝箱，有兴趣的话可以慢慢找找。来到城堡门口进入战斗，会有大个子敌人登场。不要硬拼，可以利用下方路口做掩护，使用弓箭或魔法杖将它们逐一击破！

チキティータ



- 性别：女
- 种族：兽族
- 年龄：26岁
- 身高：120cm
- 体重：34kg

キャントール族的可爱女性，有着很强的正义感和保护弱者的意愿。有的时候甚至不考虑自身实际能力而站出来抱打不平。擅长使用回复系特技，在战斗中是十分重要的伙伴。

ライノス



- 性别：男
- 种族：泰坦族
- 年龄：39岁
- 身高：214cm
- 体重：120kg

用强力双拳给予敌人致命痛击的タイタン族大汉。具有水之“FORCE力量”的他有着异常健硕的体魄，抗击打能力超强，最擅长近身格斗战，让他冲在最前线你就放心好了。

バロン



- 性别：男
- 种族：狼族
- 年龄：32岁
- 身高：185cm
- 体重：84kg

不善言谈的ウルフリング族男子。绅士一般的风范背后，隐藏着异常强大的战斗本性。在力量和速度方面表现得十分过人，擅长使用利牙尖爪攻击对手并将其撕裂。

ドリュウ



- 性别：不详
- 种族：龙族
- 年龄：不详
- 身高：40cm
- 体重：7kg

神龙族的后裔，ドリュウ在刚出生时就从自己母亲那里继承了强大的“FORCE力量”。谁能知道，在它可爱外表的下面却隐藏着无法被改变的战斗的宿命。

【キャスケード城】

——进入キャスケード城，和四个魔头进行对话
——往复1层与B1层之间，一共开启3个开关
——从位于地图左侧由B1通向1层的楼梯上去，沿路走，来到通往2层的通道
——上到2层，再次与魔头碰面，对话（上楼前可利用开关放下铁栅栏）
——来到2层右上方，进入蓝色门房间后发生BOSS战，"リターン"技能使用不可
——向2层向右下方行进，进入蓝色门房间后，与BOSSファントム战斗，战斗中"リターン"技能使用不可
——向2层向左上方行进，进入蓝色门房间后，与BOSSスケルトンキング战斗，战斗中"リターン"技能使用不可
——向2层向左下方行进，进入蓝色门房间后，与BOSSレヌヴァンパイア战斗，战斗中"リターン"技能使用不可
——2层中央大门开启，进入后与BOSSオークチャンプ发生战斗，战斗中"リターン"技能使用不可
——与假面男子对话
——进入秘道，来到最上层救出チップ和チキティー
——进入剧情，众人回到キャントール村

登场魔物
スゴースト
ファントム
スケルトン
サムライ
スケルトンメイジ
スチールゴーレム
スケルトンアーチャー
スケルトンキング
レヌヴァンパイア

宝箱道具
1层
◎リング（需钥匙开启）
◎デスサイズ（需钥匙开启）
◎スパークティアラ（需钥匙开启）
◎ブレイズブランチ（需钥匙开启）
随机物品
B1
随机物品×4
2层
◎リン（需钥匙开启）
随机物品

要点解说

这里的任务比较麻烦，前期的主要目标就是找到位于B1和1层内的三处开关，利用它们打开通路，来到2层。进入2层后，就要分别前往地图的四个角落，与BOSS进行战斗。基本战斗方式是一样的，BOSS会召唤出数量庞大的小喽罗，坚持把它们消灭干净之后才能对BOSS本体造成伤害。打败四个魔头后，进入2层中央的大厅，仍旧是BOSS战，胜利后就没有什么难度了。需要注意的是，由于在同BOSS进行战斗的过程中是禁止使用回城技能的，所以在进入BOSS所在房间前（蓝色大门），一定要记得事先回去补给一下。



【キャントール村】

——チキティータ加入队伍
——回到グリンスリープス

要点解说 观看剧情，不需要玩家进行操作。



【グリンスリープス】

——乘坐电梯
——从此可以使用本阵系统

要点解说 观看剧情，了解有关"本阵"的说明。实际上就是游戏中的传送系统。



【フェルドランド大雪原北部】

——前往位于地图右上方的圣都クインシーヌ大正门

登场魔物 ウルヴァリン、フリーザー、ワーウルフ、シールドウルフ、スケルトン
宝箱道具/无



要点解说 地图比较开阔，一不小心就会迷路，经常利用路牌，以免走冤枉路。新登场的"冰鸟"比较棘手，要小心对付，建议装备防冰属性攻击的装备。

【圣都クインシーヌ 大正门】



——剧情结束后进入战斗，破坏魔物之门
——再次进入战斗，BOSSアイスゴーレム登场
——进入圣都クインシーヌ

登场魔物
ウルヴァリン
サイクロプス
タイタン
シールドウルフ
アイスゴーレム

要点解说 两场战斗连续进行，但是可以使用"リターン"技能，感觉不妙应及时回村补给。

【圣都クインシーヌ】

——出电梯，沿路向下走。
——出现魔物之门，进入战斗将其破坏
——来到中央广场，触发剧情
——バロン加入队伍，进入战斗，回村补给不可
——在王宫和贤王リーベンハイム对话
——在圆形广场前往圣地下层

登场魔物	宝箱道具	
ダークストーカー	王宫	居住区
アイスゴーレム	いやしの水×2	随机物品（井）
	ブレイズボウ	随机物品（民房）

要点解说 与圣王リーベンハイム对话后可以到处转转，找找宝箱道具。乘坐电梯前记得在上面膜拜处回复一下HP并记录，因为下去后会有战斗，并且不可以使用リターン特技。

【圣都クインシーヌ 下层】

——来到冰之圣地，触发剧情
——魔物出现，总共3个魔物之门，且リターン技能使用不可，假面男子登场破坏晶石
——BOSS级魔物アークレギオン登场"リターン"技能使用不可。
——回到王宫，和圣王对话，前往广场，途中遇到バロン，对话
——前往酒馆，引发剧情，ライノス登场
——回到王宫，バロン加入队伍
——离开圣都，来到地图右边，原先被封锁的大门可以通过，前往冰之岩

登场魔物
フリーザー
レギオンスカウト

レベッカ



●性别：女
●种族：人类
●年龄：不详
●身高：不详
●体重：不详

世界三大贤者之一，位于グリンスリープス之中的雷之国・エークリトス的统治者。对于マックス以及メリル来说，レベッカ就好比是一位慈祥和蔼的祖母。

リーベンハイム



●性别：男
●种族：人族
●年龄：不详
●身高：不详
●体重：不详

与レベッカ、ケイオス齐名的世界三大贤者之一，统治着フェルドランド的国王，曾协助骑士团参加了13年前与"月之眷族"进行的战争。

ケイオス



●性别：男
●种族：人族
●年龄：不详
●身高：不详
●体重：不详

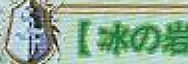
对于科学有着很高的热情和感悟，因此他所统治的エラノーラ是有着很高科技水平的发达国家。在13年前战争中，他领导部队使用先进的兵器与"月之眷族"进行战斗。

カイン



●性别：男
●种族：人类
●年龄：不详
●身高：不详
●体重：不详

ガイア的儿子，マックス的兄长。天生具有很高的天赋，15岁时就成为了一名优秀的战士。在参加平定邻国内乱中失去了音信，之后便下落不明。



要点解说 进入圣地后发生连续两场战斗，且都是不允许使用“リターン”技能，要小心。推荐使用远程攻击武器，并采用灵活机动的战术。后一场与BOSS进行的战斗中，注意不要被喽罗包围，以免被秒杀。



【冰の岩】

——战斗
——前往位于地图东边的ライノスの山

登场魔物	アイスゴーレム	◎虎铁
リザードナイト	リザードキング	（战斗，需钥匙开启）
リザードメイジ	**宝箱道具**	◎トリニティロッド
フリーザー	ランダム×5（战斗）	（战斗，需钥匙开启）

要点解说 目的地是东边的ライノスの山，北边和南面不要妄自前往，里面的敌人都太强大，会死的很难堪。



【ライノスの山】

——一直向北来到飞空艇前和ライノス对话
——再次和他对话，之后选择最后一个选项，乘飞空艇前往ヘイルプリズン

登场魔物	シールドウルフ	宝箱道具
ワーウルフ	ダークストーカー	随机物品×2（战斗）
ウルヴァリアン	サキュバス	
ファントム	ダークサーバント	

要点解说 无特别需要强调的地方，前往目的地即可。

【ヘイルプリズン】

——户外：来到场景重要发生战斗，リターン特技使用不可
——ヘイルプリズン5层：战斗，途中遇到阻隔栅栏在附近找到扳手开启。到达通向4层的楼梯
——ヘイルプリズン4层：与BOSSコネクトデッド进行战斗，リターン特技使用不可
——ヘイルプリズン3层：和クライン对话
——ヘイルプリズン3层：战斗，途中遇到阻隔栅栏在附近找到扳手开启。到达通向2层的楼梯
——ヘイルプリズン2层：与BOSSコネクトデッド进行战斗，此外还有3个魔物之门要破坏
——ヘイルプリズン1层：战斗，途中遇到阻隔栅栏在附近找到扳手开启。到达通向研究室楼梯
——研究室：フュージョンデッド・グリード变身，BOSS战
——研究室：面具男子再次登场，对话
——户外：和ライノス对话，之后乘坐飞空艇前往サントパンス

登场魔物	宝箱道具	随机物品×2
フランケン	屋外	（需钥匙开启）
デビルサン	◎村正（需钥匙开启）	ヘイルプリズン2层
コネクトデッド	随机物品×3	随机物品（需钥匙开启）
レスヴァンパイア	ヘイルプリズン5层	ヘイルプリズン1层
デビルドーター	随机物品	◎テンプルガード
スケルトン	ヘイルプリズン4层	（需钥匙开启，战斗）
アーチャー	随机物品（需钥匙开启）	研究室
サキュバス	ヘイルプリズン3层	◎死者の杖
	随机物品	（需钥匙开启）

要点解说 在ヘイルプリズン中登场的フランケン以及コネクトデッド具有HP自动回复功能，要使用火属性攻击将它一举击破。建议带上グラハム，让他冲在前面起盾牌的作用，主人公和另一角色在后面施放魔法。在监狱4层发生的BOSS战，首先需要冲到笼子旁，开启开关将大个子放出来，这样才能对其造成有效伤害。在2层进行的战斗中，除BOSS外还有3个魔物之门不停召唤小喽罗出来，比较讨厌。至于笼子，当BOSS倒下后它会自然开启，要有心里准备。最后在研究室内的战斗，由于场景较小，敌人又多，比较容易被对手包围。此外BOSS的物理攻击较强，不推荐近身战，还是边跑边打较为稳妥。

【サントパンス】

——向左直行，越过平台，和叫ジョーエン的女子对话
——选择“バロンが聞く”，了解有关于忘却的遗迹的情况
——再次回到飞空艇前，和ライノス对话他就会加入组队
——三人从城镇右下方的出口出去，进入“渇きの沙漠西部”





要点解说 找到城镇的商人，从他那里可以买到在グリーンスリーブス的物品，还包括单手剑、双手剑等武器在内。

【渇きの沙漠】

——首先前往渇きの沙漠西部，来到西部后再向左行前往“渇きの沙漠中央部”
——到达渇きの沙漠中央部后，沿路向前进入南部地下通道，从通道出去可以看到“忘却の通路”

登场魔物	フェニックス	（需钥匙开启）
ナーガ	サンドワーム	光の护符（沙漠绿洲地带，需钥匙开启）
フェニックス	ギガンテス	
ヘルアンツ	メデューサ	◎サイドワンダー
サンドワーム		（沙漠绿洲地带，需钥匙开启）
ギガンテス	**宝箱道具**	
サイクロプス	渇きの沙漠中央部	随机道具（沙漠绿洲地带，需钥匙开启）
ナーガ	女神の泪×1	

要点解说 区域广大，且敌人比较让人头疼。沙虫（サンドワーム）以及ギガンテス二者，需格外小心对待。后者的攻击带有吹飞功能，之后又有一定几率使出损害HP在1500以上的必杀一击。如果自己觉得皮不太够厚还是使用魔法或弓箭相对来得安全些。此外使用道具“妖精の粉”可以在一定程度上减少被对手吹飞的概率。地下通路中的美杜莎（メデューサ）会使用石化攻击，需注意。





【忘却の遗迹】

——来到忘却の遗迹，开启通往本部的传送门
——前行左转，上城墙，进门来到忘却の遗迹北部
——一直向右走，在尽头搬动开关放水
——强制战斗，リターン技能使用不可
——沿着刚才动画提示的线路向左走、下去，破坏门口的巨大魔物之门，进入来到祭坛门口
——与红龙战斗（レッドドラゴン），另外有4个魔物之门需要破坏
——进入祭坛，触发剧情
——BOSS出现，逃出祭坛
——BOSS再次出现，开打，リターン特技使用不可
——战斗结束，下一个目的地：渇きの沙漠东部

登场魔物	ギガンテス	レギオンマザー
忘却の通路	スケルトン	
ナーガ	スケルトンアーチャー	**宝箱道具**
メデューサ	サムライ	忘却の遗迹南部
忘却の遗迹南部	サムライキング	随机物品×4（战斗）
サイクロプス	祭坛前	◎ルーンシールド
ギガンテス	ナーガ	（需钥匙开启,战斗）
タイタン	レッドドラゴン	忘却の遗迹北部
ナーガ	祭坛通路（祭坛前）	随机物品×5
サキュバス	レギオンスカウト	（需钥匙开启,战斗）
忘却の遗迹北部	レギオンコマンド	◎ミラージュベスト
タイタン	レギオンドリラー	（需钥匙开启）

要点解说 进入忘却の遗迹北部沿路向右走并搬动开关后会进入强制战斗，由于场景非常狭窄而且敌人个头硕大，所以情况十分严峻。应提前装备好具有最强攻击力的武器，争取速战速决，拖得越久危险就越大。放水沿新路来到通往祭坛的门前，此处有几个魔物之门藏在房间里，注意不要漏掉。在祭坛前会和BOSS红龙进行战斗，旁边还有4个魔物之门召唤小喽罗，由于可以使用回城技能，不行就闪，补给好了再回来收拾。祭坛剧情结束后出现BOSS，此时不用着急和他缠斗，先到外面，有两个伙伴的帮助战斗会轻松很多。





【渇きの沙漠东部】

——进入渇きの沙漠东部之后一直向上来到灵峰バッカス

登场魔物		**宝箱道具**
サンドワーム	オークスレイブ	ランダム×3
サイクロプス	オークバルガー	◎デュランダル
ブレイズゴーレム	オークスリンガー	（需钥匙开启）



要点解说 目前还无法前往渇きの沙漠东部山间部以及レギオンハイヴ：ワーム，直接前往灵峰バッカス方向即可。

【灵峰バッカス西部】

——穿越山地，进入右侧洞窟，再从其中间位置的出口出来
——再次从北部洞口进入洞穴，之后向右上方行进，出来后沿路向右走就可以到达通往圣都的路口

登场魔物	デビルブラザー	（其中一个需钥匙开启）
ハーピィハンター	ブレイズゴーレム	◎スパークセクター
ハーピィナイト	メドゥーサ	（需钥匙开启）
フェニックス	デビルドーター	◎デビルリヴァー
オークスレイブ	ナーガ	（需钥匙开启）
オークバルカー		◎エレメントガーブ
洞窟内	**宝箱道具**	（需钥匙开启）
デビルサン	ランダム×5	ランダム×3(洞窟内)

要点解说 需要几次往来穿行于山地与洞窟地带之间，注意不要把自己绕晕了，另外这里有一处可以开启通往本部的传送点，要仔细找一找。此外还要留意宝箱内物品的收集。由于登场魔物中有些是飞行在空中的，建议带上一两件具有远程攻击能力的武器。



【圣都ハイアット】

——在圣都ハイアット西门外见到グラハム的女儿マリエル
——来到西侧ロープウエイ发着所，与マリエル对话，乘坐缆车前往圣都ハイアット
——在接见室和发掘王ケイオス对话
——来到中央大厅右侧的ロープウエイ发着所，マリエル加入队伍
——前往东侧ロープウエイ发着所，乘坐缆车前往灵峰バッカス东部

登场魔物
无
宝箱道具
いやしの水×2
女神の泪

要点解说 接见室的两个宝箱内有重要道具，一定不要忘记取得。另外中央大厅内有连接至本部的传送点，要记得激活。

【灵峰バッカス东部】

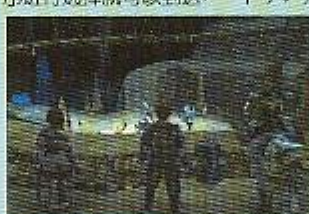
——一直朝着东南方向进发，看到入口后进入，来到地底大空洞北部

登场魔物		**宝箱道具**
サキュバス	アイアンハーピィ	◎ホーリーアンク
ハーピィナイト	チビドラ レッド	（利用传送点到达，
ハーピィハンター	メドゥーサ	需钥匙开启）

要点解说 登场魔物比较厉害，其中还有幼年红龙，它对火属性攻击有免疫，用其他方法解决它吧。

【地底大空洞】

——地底大空洞北部区域，一直沿路向前走，看见岔路选择地势高的一边，继续向前就可以到达地底大空洞南部区域
——在地底大空洞南部区域会遇到3个岔路口，依次按照高、高、低的顺序进行选择就可以到达バードリングの里





登场魔物	リザードメイジ	リザードナイト
地底大空洞北部	ライフドレイナー	レギオンコマンド
チビドラ レッド	地底大空洞南部	
リザードキング	チビドラ レッド	**宝箱道具**
リザードナイト	リザードキング	无

要点解说 敌人众多，力量强悍，做好打硬仗的准备。尤其是敌方会施展魔法的角色非常麻烦，穿魔防高的装备感觉会好一些。

【バードリングの里】

——沿路战斗行进至中央区域，与クライン和フレイア进行对话
——进入BOSS战，リターン特技使用不可
——マックス和メリル落下洞窟
——在龙の墓内发现一枚龙蛋，ドリュウ出生并加入组队
——向左走进入无限回廊
——向东、西、南三个方向各走一边后再次回到中央，触发剧情
——按ドリュウ的提示向北返回
——回到バードリングの里引发剧情，ドリュウ离队，マリエル加入组队
——向南走，前往龙の山南部，与クライン、フレイア进行对话
——回到圣都ハイアット

登场魔物

ハーピィナイト、ハーピィハンター、、レギオンウイング

宝箱道具

ランダム×2、◎ドラゴンヘルム（需钥匙开启）

要点解说 BOSS本身实力一般，加之クライン、フレイア的协助共有5人应战，轻松取胜！バードリング的里东西方向吊桥右侧下方有连接本部的传送点，不要忘记将它激活。



【圣都ハイアット】

——来到东侧东偶ロープウエイ发着所

——前往中央大厅，与卫兵对话后乘坐电梯前往下层圣地

——达到炎之回廊，向里走与ライノス对话

——战斗，消灭敌人破坏魔物之门，阻挡前行路线的火焰障壁消失

——进入BOSS战，リターン技能使用不可

——假面男子剧情，主人公被传送到光之圣地

——与假面男子ヴァンドルフ进行BOSS战，リターン技能使用不可

——战斗结束，暗黑城堡（ダークキャッスル）出现

——大段剧情对话与动画，暗黑龙（ダークドラゴン）出现

——主人公回到グリーンスリーブス

登场魔物

レギオンスカウト
レギオンコマンド
レギオンウイング
レギオンドリラー

宝箱道具

ランダム×3
◎デュランダル（需钥匙开启）

要点解说 炎之回廊中的战斗没有什么特别的地方，只不过依然不能回村补给，所以要提前做好备战工作。来到光之圣地与ヴァンドルフ，也就是被人附体的マックス的哥哥战斗。



这个BOSS移动速度极快，而且近距离用剑，远距离用“炮”，非常了得。对付他，切忌两点：

1.原地呆着不动，这样只有挨打的份，一定要积极跑动，打运动消耗战。2.“大无畏”的硬拼，HP没他多、攻击力又没他高，这样做也无异于送死。比较普通的打法就是使用弓箭、魔法杖等在与他保持一定距离的前提下进行作战，做好打持久战的准备。战斗结束，有一大段剧情，精彩动画连连，不可不看。



【グリーンスリーブス】

——回到グリーンスリーブス，与メリル对话

——到达与レベッカ进行对话

——打开宝箱获得“漆黑の印×23”

——回到本阵，ライノス、マリエル加入队伍

登场魔物

无

宝箱道具

漆黑の印×23

要点解说 利用得到的“漆黑の印”就可以前往以前无法进入的3处“光の试练”以及20处レギオンハイヴ。

【光の试练 雷】

——从本阵前往ラーカイル岩

——出西门前往位于シニストリバレー南上层的“光の试练 雷”

——在这里战斗，从B1一直到达最下层（B10）

——来到雷の祭坛，进入与BOSSスパークデーモン进行战斗，リターン技能使用不可





登场魔物

（B1～B5）
オークスリンガー
オークフォース
ハーピィハンター
アイアンハーピィ
サイクロプス
タイタン
ギガンテス
リザードナイト
リザードキング
スチールゴーレム
サンダーバード

（B6～最下层）
スケルトンアーチャー
スケルメイジ
スケルトンフォース
ファントム
フュージョンデッド
デビルサン
デビルドーター
デビルブラザー
デビルマザー
サキュバス
ライフ ドレイナー
ダークストーカー
ダークサーバント
メデューサ
スチールゴーレム
サンダーバード

（雷の祭坛）
スチールゴーレム
サンダーバード
スパークデーモン

宝箱道具

（雷の祭坛）
奥义の证(生命の根源)
◎フォースガード



要点解说 每层都有一个传送点通往下层。敌人会随着层次的增加而逐渐变强。最后来到雷の祭坛，进去后与BOSSスチールデーモン战斗。这是一个非常强大的敌人，而且周围的小喽罗也不弱（无限出々）。建议等级在80级左右来挑战，否则要想通过实在是很困难。战斗胜出后取得道具奥义の证，回村修整，准备下一场试练。



【光の试练 冰】

——从圣都クインシース或者キャントール村前往大雪原北部的“光の试练 冰”

——同样，这里共有10层，战斗直至底层

——进入冰の祭坛，与アイスデモン进行BOSS战，リターン技能使用不可

——战斗结束，メリル离开组队

登场魔物

（B1～B5）
オークスリンガー
オークフォース
ハーピィハンター
アイアンハーピィ
サイクロプス
タイタン
ギガンテス
リザードナイト
リザードキング
スチールゴーレム
サンダーバード

（B6～最下层）
スケルトンアーチャー
スケルメイジ
スケルトンフォース
ファントム
フュージョンデッド
デビルサン
デビルドーター
デビルブラザー
デビルマザー
サキュバス
ライフ ドレイナー
ダークストーカー
ダークサーバント
メデューサ
スチールゴーレム
サンダーバード

（冰の祭坛）
アイスゴーレム
フリーザー
アイスデモン

宝箱道具

（冰の祭坛）
奥义の证(狂气の魔力)
◎フォースクラウン

（光の试练各层）
随机物品

要点解说 寻找传送点进入下一层，如此往复直至完成10层的战斗。来到冰の祭坛，进入BOSS战。BOSSアイスデーモン使用冰属性魔法，应注意带上相应防护的道具装备。战斗胜利取得道具，接下来就是第三次，同时也是最后一次试练了。

【光の试练 炎】



——从バードリング的里出发前往位于龙の山南部的“光の试练 炎”

——战斗，从B1直至最下层

——进入冰の祭坛，与BOSSバルログ进行战斗

——剧情，マックス觉醒，ヴァンドルフ出现

——出现回到グリーンスリーブス的传送点

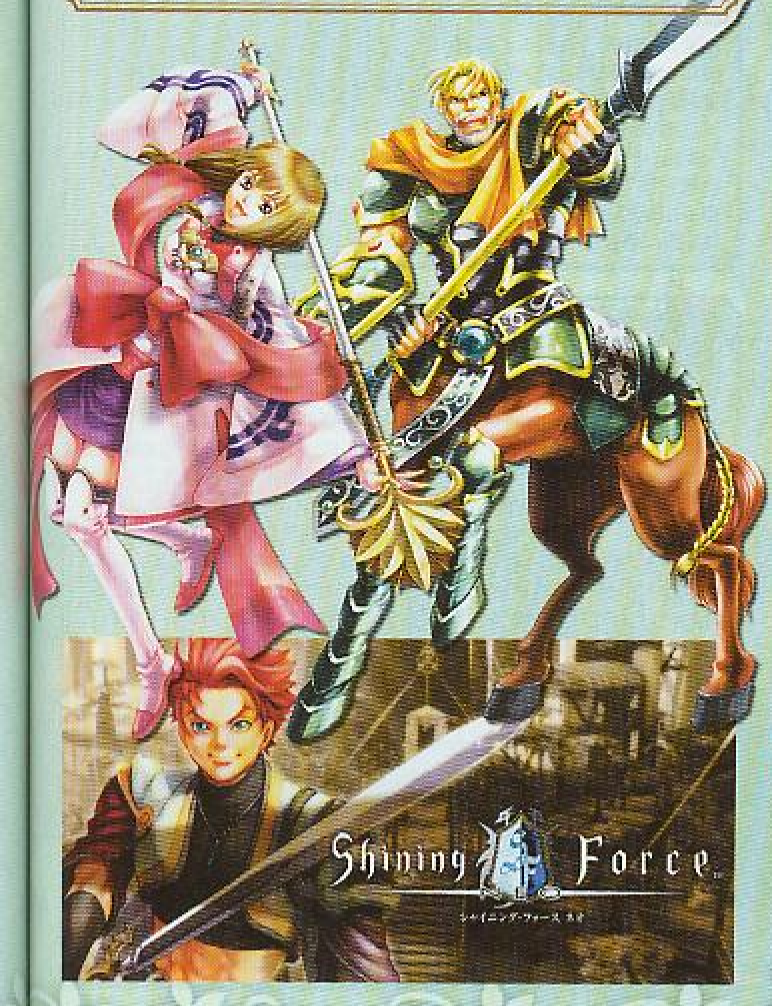
登场魔物
（B1～B5）
ヘルアンツ
ギガンテス
フェニックス
レギオンウイング
チビドラ レッド
レッドドラゴン
ナーガ
ブレイズゴーレム
リザードメイジ
メデューサ
タイタンフォース
（B6～最下层）
ダークストーカー
フランケン
フュージョンデッド
チビドラ レッド
サムライ
レッドドラゴン
サムライキング
ダークサーバント
コネクトデッド
フュージョンデッド
（炎の祭坛）
ブレイズゴーレム
フェニックス
バルログ

宝箱道具
奥义の证（神托の盾）
◎フォースシールド
（光の试练各层）
随机物品

要点解说 迷宫部分攻略过程与前两次一样，所以在这里就不再赘述了。最后在炎の祭坛进行BOSS战，个人觉得这是三个试练BOSS中实力最强的一个，即使装备有高火属性防御的装备也千万大意不得，火球攻击威力十足。不推荐使用单手或双手剑，还是选择弓箭或魔法杖比较好。周边的喽啰杀不光，找机会全力攻击BOSS本体即可。

【ダークキャッスル】

——中央塔1层搬动开关，前行
——在中央塔暗黑门前（ダークゲート）与ヴァンドルフ对话
——中央塔1层与メリル对话，大门开启
——来到中央塔B1，破坏雕像，就可以前往1层其他区域
——从1层前往研究塔1层，再上到2层（调查水晶），前往最顶层
——和メリル对话后进入BOSS战，リターン技能使用不可
——破坏雕像



——再次由中央塔1层前往战塔1层，一直上到3层调查水晶前往顶层
——剧情过后进入BOSS战，同样不能使用リターン技能
——破坏雕像，打开位于中央塔B1层的大门
——来到中央塔B1，与ヴァンドルフ和メリルと对话
——水晶被破坏，メリル加入组队
——暗黑门开启，进入前往暗黑核心（ダークセントラル）
——战斗，破坏掉所有魔物之门，进入上方传送点
——来到"ダークセントラル玉座の间"，和ヴァンドルフ进行战斗，リターン技能使用不可
——BOSS变身，最终战，リターン技能使用不可
——ENDING

登场魔物
（中央塔B1）
ソウルチーラー
スケルメイジ
ファントム
（中央塔1层）
デビルサン
レッドドラゴン
デビルブラザー
ライフドレイナー
デビルドーター
（中央塔2层）
ヴァンパイア
デビルブラザー
レギオンスカウト
レギオンコマンド
レギオンウイング
サイクロプス
スチールゴーレム
（中央塔最上层）
レギオンスカウト
レギオンコマンド
レギオンドリラー
レギオンウイング
（研究塔1层）
チビドラ レッド
チビドラ ブルー
ウルヴァリン
メデューサ
ギガンテス
ブレイズゴーレム
（研究塔B1）
チビドラ レッド
チビドラ ゴールド
チビドラ ブルー
ブルードラゴン
ゴールドドラゴン
レッドドラゴン
サンドワーム
グレーターワーム
（研究塔2层）
サムライキング
ダークマスター
ソウルチーラー
（研究塔最上层）
ミスリルゴーレム
スチールゴーレム
アイスゴーレム
ブレイズゴーレム
（战塔1层）
デビルドーター
ナーガ
メデューサ
アイスゴーレム
サキュバス
デビルサン
（战塔2层）
タイタン
スケルトンアーチャー
スケルメイジ
スケルトンキング
ヴァンパイア
ヴァンロード
（战塔最上层）
デビルファーザ
デビルサン
デビルドーター
デビルブラザー
デビルマザー
（ダークセントラル）
レギオンスカウト
レギオンコマンド
レギオンドリラー
レギオンウイング
コネクトデッド
（ダークセントラル玉座の间）
ヴァンロード
ヘルクイーン
デビルマザー
アイスデモン
スパークデーモン
バルログ
ヴァンドルフ
（最终战）
レギオンスカウト
レギオンコマンド
レギオンドリラー
レギオンウイング
レギオンエッグ
ヴァンドルフ

宝箱道具
（中央塔B1）
随机物品
女神の泪
（中央塔1层）
随机物品×3
奥义の证
（神速の反应）
（中央塔2层）
随机物品×2
（研究塔1层）
随机物品×3
（研究塔最上层）
随机物品
（战塔1层）
随机物品
（需用钥匙开启）
（战塔2层）
随机物品×2
（战塔3层）
随机物品×2
（ダークセントラル）
100000E
いやしの水×5

要点解说 最终决战即将到来。首先要做的就是分别击败位于战塔和研究塔顶层的2个BOSS，从而开启通向暗黑核心的大门。进去后就将与ヴァンドルフ进行最后的对决。场景中的魔物较强，恶魔系的居多，稍有一些难度，适时地使用リターン技能（BOSS战时除外）。至于具体先打战塔还是研究塔没有区别。与最终BOSSヴァンドルフ的决战，需要注意的对手行动速度很快，一定要把握住每一次有效攻击的机会。第一回合较量结束后可以回村进行补给，接下去将是第二回合也就是游戏故事情节的最后一战。BOSS会施放强烈的魔法攻击，注意躲避，利用它停下来的时间进行反击。坚持下去，胜利就在眼前……

□文责/布塔

本作虽然在我国名气并不大，但在日本人气很高。游戏素质非常出色，耐玩度与自由度都非常的高，加上极搞笑的剧情和超级声优加盟，是所有战略迷不能错过的极品。作品系统比较繁杂，故我们的攻略也将重点放在这里。　　文责/无无





STORY

魔界

“这里就是藏书库吗，和预想的一样，果然戒备森严。不过，那我也要看看这全知全能之书……”与看守众生交战的这个人，就是魔王ゼタ。

一番激战之后，魔王胜利了。于是，他打开了这本“全知全能之书”。“什……什么！！”

书上清楚的写着“笨蛋魔王的愚昧与无知，将毁灭整个魔界。”

“居然敢说我是笨蛋！我是所有魔界中最强的魔王！”他说着就把这本书烧了。没想到此时整个魔界也开始毁灭，原来这本记载着魔界现在与未来的全部的“全知全能之书”是与魔界相连的，如果书烧毁的话，魔界也将毁灭。魔王无奈，只得与书的残页合身，成为了一个半人半书的怪模样。

失去了战斗能力的魔王领地被来自其他魔界的魔王夺去，在陷入危机的时刻，预言家ブラム救了他，给了他一个小狗窝作为魔王城。

魔王ゼタ还能够收复失地，重振雄风吗？……

PS2	本刊译名：幻影王国			
	日本一	2005.3.17	7140日元	300KB
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

基本系统



呃……说起这个游戏来，系统还真的是比较复杂，而且自由度与战略要求都比较高。这么说的原因就是本作不同于其他SLG游戏，在战斗过程中没有主角，没有什么重要角色，魔王ゼタ也只是一个在旁辅助你攻略的人物。你能操纵的“主角”也只是你和魔王制作出来的喽罗之一而已，你可以随时更换你操纵的人物，甚至你还可以杀掉自己的同伴。也就是说整个战略都需要玩家自己创造、培养角色来进行，这样的话如果您对系统没有一定程度的了解的话，很难顺利进行游戏。正基于此，本次攻略的重点将在系统讲解上，剧情攻略则放在后面讲解。

魔王城内的讲解

这是游戏的内政部分，与其他SLG发展内政增加收入以支持作战的原理不同，本作的内政围绕着以好道具制造强力角色、用角色建筑建筑物及培养角色转生为中心。在游戏开始时魔王城只有变成书的魔王，此时创造一个角色为玩家操纵，然后对着城里的花草树等按圆圈键则出现“キャラメイク”选项，可以将该道具变成一个人物。道具越好造出的角色就越强，比如后期得到的有★及皇冠道具。在城里出现的角色有限制，可以通过魔王来将队伍里的成员召唤到城里，也可以在角色前按方块将其扔出去。同样，建筑物各有不同的能力，一般是要牺牲一个角色才能修建，之后可以往里放人，在战斗时召唤出来，建物里的成员就可以参加战斗。建物也有数量限制，不要的建物也可以扔出城外。在因建筑而死去的角色可以在制作下一个新角色时出现，就是“转生”，等级回到1，能力与技能得到保留，同时根据前生与转生的道具与职业的不同，能得到一定的成长率加成，是培养强力角色的最重要手段。在魔王城中按住R2面对一位角色则是对其进行攻击，可利用这个手段杀死同伴（汗），杀够一定数量的话则会影响到最终结局的变化……

CHECK! 与魔王的对话菜单

召唤	将队伍中一个角色召唤到城里
场外に送る	将城中一人送出城
名前の変更	改变角色名字
ユニット削除	开除一名成员
願いを聞き入れ	请魔王实现愿望，涉及很多重要内容，详见右边的CHECK
ゼタ様Q&A	基础系统知识讲解

职业详细数据一览

本作中最重要的就是如何有效地编组部队使其发挥最大功效，相对于其他一些SLG来说，本作对战术层面的东西要求非常高。本作中职业共有40余种，因篇幅所限，我们只能登出较高级职业的数据，人类的初期职业和魔族的低位职业就放弃了。唯一要注意的是魔族的低位职业入手条件都是在战斗中打倒同种族的魔族敌人，在战斗过程中要注意收集。表中Mv=移动力，Jm=跳跃力，得意武器是指擅长的武器系列，不仅使用该系列武器的攻击力高，而且还能提升熟练度，在熟练度达到一定程度之后可使用该武器的必杀，对作战会有很大帮助。能力成长加成为该职业相对成长较高的能力及有固定加成的能力，技能为该职业固有技能，称号一栏则表示制作出拥有该称号的新角色所需要的条件。

CHECK! 魔王城里的家务事

将角色们召唤到魔王城后与之对话，部分职业将会有一些特殊行动，具体如下：

职业	功能
ヒーラー	花钱给同伴治疗，ヒーラー会得到经验值
商人	买卖道具，商人等级越高可买的东西就越好，同样可得经验值
魔导师（女）	整理角色的技能顺序
メカニック	贩卖战车用道具及道具的资材化
博士	消耗マテリアル来给战车升级
レッドアイドル	改变战车的颜色

1.【人类基本职业】

盗贼

制作条件：初期	Mv：50	Jm：20
得意武器	能力成长加成	技能
短剑		移动力上升
突剑/ライフル	——	跳跃力上升
UFO/钓り竿		
称号	需要LV	需要マナ
コソドロ	0	0
盗贼	5	50
大ドロボウ	12	200
怪盗	25	800
マスターシーフ	50	2000
トリックスター	100	5000

商人

制作条件：初期	Mv：50	Jm：17
得意武器	能力成长加成	技能
枪		お金+30%
ヌンチャク	——	
バズーカ/小槌		
称号	需要LV	需要マナ
がらくた商人	0	0
杂货商人	5	50
名物商人	12	200
お宝商人	25	800
传说商人	50	2000
银河大商人	100	5000

魔导师(男)

制作条件：初期	Mv：30	Jm：10
得意武器	能力成长加成	技能
短剑	SP	攻击魔法
魔法书	INT	辅助魔法
太鼓/箱		
称号	需要LV	需要マナ
マジシャン	0	0
ソーサラー	5	50
ウォーロック	12	200
ウィザード	25	800
ルーンマスター	50	2000
梦幻导师	100	5000

魔导师(女)

制作条件：初期	Mv：30	Jm：10
得意武器	能力成长加成	技能
短剑	SP	攻击魔法
魔法书	INT	辅助魔法
ロッド/磁石		
称号	需要LV	需要マナ
マジシャン	0	0
ソーサラー	5	50
ウォーロック	12	200
ウィザード	25	800
ルーンマスター	50	2000
梦幻导师	100	5000

步兵(男)

制作条件：完成第2章后	Mv：40	Jm：12
得意武器	能力成长加成	技能
斧	HP	战车经验
ライフル	TEC	
ガトリング/バズーカ		
称号	需要LV	需要マナ
志愿兵	0	0
トゥルーパー	5	50
精锐部队	12	200
战场の恶魔	25	800
ワンマンアーミー	50	2000
リーサルウエポン	100	5000

步兵(女)

制作条件：完成第2章后	Mv：40	Jm：12
得意武器	能力成长加成	技能
短剑/火炎放射器	HP	战车经验
ライフル	TEC	
ガトリング		
称号	需要LV	需要マナ
志愿兵	0	0
トゥルーパー	5	50
精锐部队	12	200
战场の恶魔	25	800
ワンマンアーミー	50	2000
リーサルウエポン	100	5000

卫生兵

制作条件：完成第2章后	Mv：40	Jm：12
得意武器	能力成长加成	技能
短剑	SP	回复魔法
ライフル	RES	辅助魔法
火炎放射器/注射器		
称号	需要LV	需要マナ
卫生兵	0	0
看护兵	5	50
救护班长	12	200
救命队长	25	800
特救司令	50	2000
ゴッドレスキュー	100	5000

博士

制作条件：完成第3章后	Mv：35	Jm：10
得意武器	能力成长加成	技能
バズーカ	INT	
魔炮	TEC	——
リモコン/爆弹		
称号	需要LV	需要マナ
ポンコツ博士	0	0
スパーク博士	5	50
プラズマ博士	12	200
反重力博士	25	800
超电磁博士	50	2000
グレート天才博士	100	5000

メカニック

制作条件：完成第3章后	Mv：40	Jm：15
得意武器	能力成长加成	技能
ドリル	TEC	マナ上升
スコップ		战车经验
爆弹/スパナ		
称号	需要LV	需要マナ
メカニック	0	0
エンジニア	5	50
クラフトマン	12	200
ウエポンスミス	25	800
マイスター	50	2000
ゴッドハンド	100	5000

2.【人类高级职业】

ソードマスター(男)

条件：战士(男)、步兵(男)各一人LV10 Mv：47 Jm：17		
得意武器	能力成长加成	技能
剑	ATK	跳跃力上升
刀		
枪/钓り竿		
称号	需要LV	需要マナ
浪人	0	0
剑士	6	50
师范	14	200
剑豪	30	800
剑圣	50	2000
修罗	120	5000

ソードマスター(女)

条件：战士(女)、步兵(女)各一人LV10 Mv：47 Jm：17		
得意武器	能力成长加成	技能
剑	ATK	跳跃力上升
刀		
枪/小槌		
称号	需要LV	需要マナ
浪人	0	0
剑士	6	50
师范	14	200
剑豪	30	800
剑圣	50	2000
修罗	120	5000

アーチャー

条件：魔导师(女)、商人、ヒーラー各一人LV20 Mv：40 Jm：12		
得意武器	能力成长加成	技能
ライフル	RES	
ドリル	TEC	——
うちわ/注射器		
称号	需要LV	需要マナ
アーチャー	0	0
ハンター	7	50
スナイパー	18	200
ボウマスター	40	800
ディアーネ	100	2000
ブリオール	150	5000

魔界厨师

条件：魔导师(男)、商人、卫生兵各一人LV20 Mv：45 Jm：15		
得意武器	能力成长加成	技能
枪	HP	
ヌンチャク	SP	——
フライパン/パイ	ATK	
称号	需要LV	需要マナ
皿洗い	0	0
魔界厨师	7	50
三ツ星シェフ	18	200
グルメキラ	50	800
味王	100	2000
食神	150	5000

バーサーカー

条件：战士(男)、步兵(男)、ソードマスター(男)各一人LV50		
得意武器	能力成长加成	技能
剑	HP	
铁球	ATK	——
斧/ヌンチャク		
称号	需要LV	需要マナ
ローグ	0	0
ブリガンド	30	50
ブッシュワッカー	50	200
バンデッド	100	800
バーサーカー	150	2000
デスペラード	200	5000

レディコマンド

条件：战士(女)、步兵(女)、ソードマスター(女)各一人LV50		
得意武器	能力成长加成	技能
ビーム剑	TEC	战车经验
突剑		
ライフル/バズーカ		
称号	需要LV	需要マナ
レディコマンド	0	0
オフィサー	30	50
キャプテン	60	200
カーネル	100	800
ジェネラル	150	2000
バトルクイーン	200	5000

www.fhni.net

3.【魔族高级职业】

グルメオーガ

条件:マンドラゴラ、ハングキン、ミトウモロコシ、恐愛ン林檎各一个LV13 Mv:30 Jm:10

得意武器	能力成长加成	技能
枪	HP	经验值上升
火炎放射器		
钓り竿/パイ		

称号	需要LV	需要マナ
グルメオーガ	0	0
グラトニー	7	50
マッドイーター	18	200
食いしん坊魔神	50	800
满腹魔族	100	2000
美食皇帝	150	5000

ラッキードール

条件:部队中的ビックリ箱、アイドル各一个LV20 Mv:60 Jm:25

得意武器	能力成长加成	技能
太鼓	HP	回复魔法
小槌	DEF	辅助魔法
风船/パイ		お金上升

称号	需要LV	需要マナ
ラッキードール	0	0
ハッピーオウル	7	50
幸せの青い鸟	18	200
ドリームキング	50	800
乐园の使者	100	2000
望の神	150	5000

铁屑巨人

条件:木偶人形、ブリキ人形各一个LV20 Mv:30 Jm:10

得意武器	能力成长加成	技能
ビーム剑	HP	——
铁球	DEF	
枪/斧	RES	

称号	需要LV	需要マナ
铁屑巨人	0	
アイアンガード	7	50
スチールタイタン	18	200
ミスリルキーパー	50	800
アダマンナイト	100	2000
アンブレイカブル	150	5000

プリニー

条件:"愿い事"选项中的"プリニーを作りたい"(需LV10及1000マナ) Mv:40 Jm:15

得意武器	能力成长加成	技能
短剑	HP	マナ上升
スコップ	TEC	
爆弹/スパナ		

称号	需要LV	需要マナ
プリニー	0	0
プリニー队长	25	50
プリニー将军	60	200
プリニー大王	100	800
プリニーヒーロー	200	2000
プリニー神	500	5000

ヴァンパイア

条件:特定魔族职业达到一定等级

得意武器	能力成长加成	技能
刀	ATK	攻击魔法
突剑	INT	辅助魔法
魔法书/注射器		

称号	需要LV	需要マナ
インキュバス	0	0
ヴァンパイア	7	50
ストリゴイ	18	200
ノスフェラトゥ	50	800
魔界伯爵	100	2000
不灭の贵子	150	5000

雷神

条件:ヴァンパイア及特定魔族职业达到一定等级

得意武器	能力成长加成	技能
枪	ATK	——
太鼓	INT	
うちわ/小槌		

称号	需要LV	需要マナ
サンダーギガント	0	0
雷神	20	50
タケミカズチ	60	200
トール	100	800
ジュピター	150	2000
インドラ	200	5000

愿い事一覧

在魔王城与ゼタ本对话之后可以进行的战斗或行动，一般战斗的对手都非常强，但如果能将其战胜将会能使其加入。自制自由迷宫不仅是找珍稀道具的最好方法，也是训练队伍的大好机会，要好好利用。

愿い事	需要LV	マナ	内容
新しいダンジョンが欲しい	—	视LV而定	制造与角色等级相同层数的自由迷宫（10级以下统一为10层）
新しい建物が欲しい	—	视LV与建物种类而定	以该角色的死为代价建造一个建筑物，建物的种类根据角色的职业而定，具体对照请见前文。死后的角色可以在建造新角色时选择"转生"而出现，是培养强力角色的必要手段
リーダーになりたい	—	0	任命该角色为新首领
★转生	—	100	该角色如是用★道具制作的话则会出现，不用建筑建物就可以直接转生，自有能力加成
プリニーを作りたい	10	1000	可以制作职业为プリニー系的角色
正义の味方と战いたい	70	3000	与フロン(LV250)战斗
エンディングが见たい!	80	4000	与エトナ(LV300)战斗
勇者と战いたい	100	5000	与カスティル战斗
キングダーク汗さん	120	5500	2周目第8章后出现，与キングダーク(LV400)战斗
他のゲームの魔王と战いたい	160	6000	与ラハール战斗，完成后ラハール、フロン、エトナ加入
冥王シードルと战ってみたい	180	7000	第3-8章出现，与冥王シードル战斗
全盛期のサロメと战いたい	180	8000	第5章出现，与サロメ(LV1200)的战斗
最强ロボが欲しい!	200	30000	战斗后可得到战车"超合金ロボスーツ"
最强时代のバビロンと战いたい	200	9000	第2-8章出现，与骑黑龙バビロン的战斗
邪神ヴァルヴォルガと战ってみたい	250	10000	第1-6章出现，与邪神ヴァルヴォルガ战斗
宇宙最强の魔王と战ってみたい!	300	15000	与ゼタ(LV7000)战斗
このゲームで一番强い奴と战いたい	300	20000	与战车"战舰良锅"和超魔王バール(LV4000)战斗
新作主人公に挑む	1000	100000	与アサギ进行战斗

建筑物一览

建筑物从第2章开始就可以召唤到战场里，可以先往里放入角色，之后召唤一个建物就等于召唤出好几个角色来。而且在战斗中进入建物还有防御效果，将其召唤到角色头上(不分敌我)还会有召唤效果出现，下面就是详细情报。

建物	需要职业	防御效果	召唤效果	容纳人数
大小屋	无	强化+10%	HP伤害	5
小屋	全体	强化+10%	HP伤害	6
仓库	全体	无	HP伤害	12
研究所	博士	无	角色TEC+20%	8
墓地	盗贼	每回合HP伤害10%	赐毒·麻痹·ドSn.起0	8
学校	全体	经验值+50%	经验值上升	8
图书馆	魔导师	熟练度+50%	マナ上升	5
商店	商人	お金+50%	金钱上升	8
病院	卫生兵/ヒーラー	每回合HP10%回复	回复效果	8
工场	メカニック	战车每回合HP10%回复	HP伤害	6
塔	全体	攻击力+20%	HP伤害	8
岩	战士/ソードマスター	攻击力+30%	HP伤害	8
城	ソードマスター	攻击力+40%	HP伤害	8
凡迷ラテント	全体	防御力+30%	HP伤害	8
守塔	战士/ソードマスター	防御力+40%	HP伤害	8
要塞	ソードマスター	防御力+60%	HP伤害	8
灯台	アーチャー	移动力+30	HP伤害	——
时计台	アーチャー	——	1回合行动不能	——

1 战斗系统

其实如果创造了足够强的部队，是无需考虑过多战术的。游戏的过关条件比较特殊，在关卡中攻击敌人或破坏（抢到）道具都会得分，当分数达到右下角所表示的分数时就可以过关。且根据过关后分数的不同，所得到的奖励质量也会有变化，所以多在关卡里抢分是战斗的最大目的。战斗中几个人连续攻击一名敌人并将其打死的分数会比通常多很多，是抢分的好机会。此外本作还有エクステンション系统，关卡中的一些敌人或道具头上会有“KEY”字样，将之打倒或破坏，地图中隐藏的区域和敌人就会出现，出现的敌人则完全随机，虽然有一定的危险性，但同时这也是抢分的大好机会，同时还能拿到许多珍贵道具。

第一章

魔王要收回魔界进行的首次争斗，基本上没什么难度，主要是熟悉系统和了解得高分的途径之用。此时应该有意识地进行部队的编组，像魔导师和盗贼等职业一定要用好道具多造几个，以丰富自己的进攻方式。注意角色如果不装备武器的话，能力会降很多。

第二章

这里的魔界出现了破坏神アレク，不过敌人部队主要以猫人及魔族为主，用连续攻击取得胜利吧。本章起可以建筑建物了，能充实作战能力还能用来培养人。要注意的是虽然有些关卡敌人不多，但エクステンション却很多，里面的敌人有些很强，要小心。

第三章

一个奇怪的少女居然把魔王书烧了来烤白薯（汗死……），不过还由不得魔王发怒，冥王シードル出现了。几人问来问去，这个少女除了说自己叫多蕾妮亚之外就一问三不知了，这奇怪的少女究竟是……而且她似乎还看出了普拉姆这个“大预言者”的名头其实是假的，这更让普拉姆感到惊恐，这少女是谁？而普拉姆又到底是什么人物？

本章的战斗普遍场地比较窄，而隐藏的エクステンション不仅多，而且过一定回合就会自动出现，如果战斗进行得稍慢就会陷入被夹击的状态。本章起步兵和卫生兵职业出现，主要使用武器是火枪，在攻击距离上有明显优势，不妨多做几个。

第四章

魔王捡到了一张写有“蠢货魔王”云云的纸，和全知全能之书上的口吻一样，于是丢下这张纸的阿莱克就成了替换全知全能之书的内容的最大嫌疑人。普拉姆更是咬定偷换天书的就是他，几人正在讨论之时，魔帝出现……又多了一个大傻子。

本章得到战车，可以制造博士和メカニック。战车几乎就是一个移动的建物，可以装下很多战士，战车也能攻击。博士和メカニック的等级提升之后，战车也能得到强化，是中后期作战的重要工具，要从现在就开始注意培养。本章的敌人也很配合，能力很有限，用来实验新武器战车是再好不过的了。或者说不用战车就很难打……

第五章

在与阿莱克的对话中魔王得知偷换天书的根本不是他，那真凶到底是谁呢？

本关的敌人开始变强，且很多关的敌人数量很多，如果部队实力不到达一定强度的话是很难打的。

第六章

昔日情人莎罗的出现令魔王有些心慌。当然也有若无其事的，比如多蕾妮亚就悠闲地种着庄稼（寒到死）……趁着乱，兽王魔帝想改掉天书内容，把魔界占为己有。不过因多蕾妮亚的预言，被魔王识破。普拉姆对于这个女孩强大的预言能力显然有些忌惮，到底谁才是大预言者？

更值得忌惮的是本章的敌人，数目多能力也不错，建议大家多用自制的迷宫练练级，否则战斗会比较艰苦。

第七章

“调停者要来啦！”作为宇宙中各世界秩序的维护者，调停者出现了，相传其拥有不可匹敌的魔力，任何人与之对抗都是死路一条。他现在的出现是要惩罚哪位魔王呢？不容得你多想，阿莱克就跑过来加入，说是要避避调停者的风头。这家伙……

调停者什么的先不用管他，本章开始能得到很多好道具，有挑战欲的玩家就尽量多拿分取得好奖励吧！

第八章

没想到多蕾妮亚居然和调停者成了朋友，这引起了普拉姆的极大恐慌。更没想到的是她的那个朋友居然就是刚才和魔王交战的玉米族人，魔王不管三七二十一就将之秒杀（多蕾妮亚居然……看来本作制作人也爱看《功夫》）……调停者死了，傻子兽王却假借调停者之口对魔王下了诅咒。这样魔王的生命就只剩下3天了……

本章敌人中有很多战车，没的说，都是攻坚战，只能尽量提高自己的战斗力来应战了。



第九章

莎罗帮助魔王打倒了阿莱克，但自己的身体也达到了极限，她在迷离之际向魔王提出了结婚的要求……与此同时，8个魔界都已攻占，但魔王并没有恢复身体，普拉姆也跑得不知去向，其他魔王也都不见了。原来这都是莎罗干的，她为了和魔王结婚，将自己的魔界与魔王的魔界相撞，以此为结婚地点，并要魔王陪她一起死……魔王无奈，只得到莎罗的魔界与之交战……

最后一章了，没有什么可说的，关数多敌人强，只能用自己的最强大部队来拼死一战了。因为，在死之礼拜堂，身披婚纱的莎罗在等待着魔王。这场血祭的结婚典礼，即将上演……

莎罗被击败了。“死也要被自己所爱的人杀死，这就是我的爱，我的幸福。”魔王无语。

“塞塔，你爱我吗？”“……”“呵呵，直到最后你也不愿回答我是么？没关系，我不会恨你的。因为我知道，我爱的男人，是全魔界最强的魔王……”莎罗死了。

魔王崩溃了。他大声地问普拉姆，“要怎么样才能让莎罗复活？！”普拉姆并不知道，她的预言，只不过是偷看了全能之书才得以应验的，而偷换天书的人，正是她。

她试着往天书上写下愿望，但她的法力不够，愿望不能实现。一阵混乱之后，魔王恢复了自己的身体，自己的魔界也恢复了。多蕾妮亚，也就是全能之书，让魔王在书上写下自己的愿望。

“直到最后你也不愿意回答我么？”莎罗的声音，再度出现在魔王的脑海。于是他在全能之书上写下了这句话：

“以魔王塞塔之名，让我深爱的莎罗，复活吧。”

2 ENDING一览



上面讲述的只是基本的ENDING，其他的ENDING的分支主要集中在几个"願い事"的战斗里，击倒相应的角色就能进入不同的结局。



另外プラム的ENDING需要在魔王城里按住R2杀死60个以上的队友，比较怪的一个条件。

结局	条件	二周目的影响
GoodEnd	杀死的队友少于60个，最终战打倒サロメ	—
プラム宇宙征服End	杀死的队友在60人以上，此时与サロメ交战后还要和プラム战斗，失败的话则进入此结局	实际是变相的GameOver，二周目也没有趣
プラムEnd	同上，不过要打倒プラム	二周目プラム加入
アレクEnd	8章6关"サロメvsアレク"中打倒サロメ并赢得后面与アレク战斗的胜利	二周目アレク加入
サロメEnd	第5章的願い事"全盛期のサロメと戦いたい"中打倒サロメ	二周目サロメ加入

Tom Clancy's SPLINTER CELL CHAOS THEORY

也许《分裂细胞》在诞生之初确实借用和模仿了《合金装备》的创意，但不可否认的是它早已在谍报潜入类游戏中开拓出了一片真正属于自己的天地，已经成为与后者分庭抗礼的经典作品。在中国玩家中，《分裂细胞》系列也一直具有颇高人气。现在就让我们一起来体验系列最新作的魅力吧。

XB
动作冒险

本刊译名：分裂细胞3 混沌理论

UBI SOFT	2005.3.28	49.99美元	—
DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

□文/AZ 责编/[illegible]

基本操作

按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动，按下可贴墙	Y	跳跃、悬吊在绳索、管道等细长物体上时按Y可以将腿收上来
右摇杆	转动视角，按下为望远镜	L	昏迷攻击
十字键上	EMF	R	致死攻击
十字键左	夜视仪	白键	武器选择键
十字键右	热能探测仪	黑键	发出声音，用来吸引敌人
A	互动键	Back	任务菜单
B	下蹲、站立	Start	游戏菜单
X	进入/退出武器模式		

当进入武器模式后，下列按键的作用有变化

按键	功能
按下左摇杆	左手/右手端枪转换
按下右摇杆	步枪SC-20K进入狙击模式
A	换弹夹
L	使用枪械外挂部件或附属能力，狙击模式下按住不动可抑制晃动
R	开火/投掷

图示详解



左图就是屏幕右下角会显示的内容。左上角的准星表示刚完成或接受一项任务，笔记本表示有新的信息被记录下来，这都是提示你按Back键查看任务菜单。

右上角表示的是警报响起的次数，这个数字当然是越少越好。一般的警报响一次之后，敌人都会提高警惕；响两次敌人就会穿上防弹衣；响三次四次就会甚至可以导致某些任务不能完成。

中间两行与环境状况有关。分裂细胞讲究的隐秘行动，在黑暗中行动时，光线和声响是最大的敌人。主角的装备提供良好的环境光亮和声音指数显示功能。所以这两行分别是亮度值和分贝值。亮度指针越往左越黑。当指针停在最左边时表示完全没有亮度，即使你站在敌人眼前他也发现不了你。下面分贝值中空心小方块表示的是此地环境的声响大小，你的各种行动发出的响声大小则用实心的方块表示。只要你发出的声响不超过环境的声响，敌人就不会怀疑。最下面是武器名和弹药显示。

场景互动

当符合条件时，互动菜单就会出现。比如从人身后靠近时会出现"GRAB CHARACTER"表示可以抓住此人。之后还会可以进行逼问、强迫进行视网膜扫描等操作。走近场景中很多小物体都可以捡起来，此时按X键进入类似扔手雷的动作，可以将物体扔出去，用来吸引敌人注意。在电脑前则可以进行类似"USE"使用、"BOOT"开启、"HACK"入侵等操作。互动选项最多的要算是"门"了，在锁住的门前可能出现的选项有：

PICk LOCK：开锁，使用特殊工具充当钥匙开锁

BREAK LOCK：撬锁，直接使用匕首破坏性的撬开门锁，声音很大，敌人也有可能发觉锁被撬。

OPTIC CABLE：用探头观察门后的情况，探头也可以使用EMF等模式。

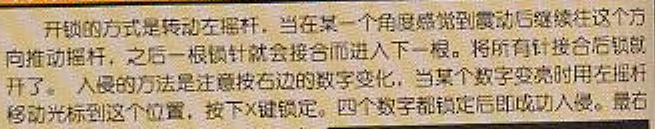
未锁住的门前可能出现的选项：

OPEN DOOR：直接开门。

OPEN DOOR STEALTH：推着门慢慢的打开，之后又可以选择是直接开门还是大力推门，便于根据情况迅速做出反应。

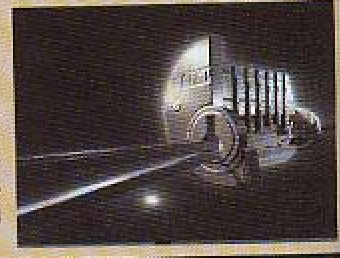
BASH DOOR：用力的推门，可以打晕门后站着的人。

OPTIC CABLE：同上。



开锁和入侵电子系统

开锁的方式是转动左摇杆，当在某一个角度感觉到震动后继续往这个方向推动摇杆，之后一根锁针就会接合而进入下一根。将所有针接合后锁就开了。入侵的方法是注意按右边的数字变化，当某个数字变亮时用左摇杆移动光标到这个位置，按下X键锁定。四个数字都锁定后即成功入侵。最右的数字表示可锁定的次数，按一次X键就会减少一次，一次入侵中途按B键放弃进行第二次入侵，锁定次数也会减少。万一不能再锁定了，只要能保证四个数字同时都变亮，此时按A键也可成功。上方不断缩短的线条表示时间。时间到或者按A键确定了错误的数字都会引发警报，小心。



武器装备

SC-20K：游戏中的主武器，是可以连射的突击步枪，还可外挂多种部件。

FOREGRIP ATTACHMENT：给SC-20K加装的握柄，能使射击时准星更加稳定。

SHOTGUN ATTACHMENT：加装的散弹枪，L键发射。

20MM SNIPER ATTACHMENT：加装的狙击组件，当打开狙击镜时就会射出狙击弹。这个和上面的散弹枪子弹用完后都需要手动单发填装。

LAUNCHER ATTACHMENT：SC-20K的外挂发射器，可无声的发射以下四种弹药。

STICKY CAMERA：粘性摄像头。可以粘在墙上、地上或天花板上，发射成功后将传回实时图像。可以使用左摇杆上下调焦、右摇杆转动镜头来看的更多更清楚，也可以利用十字键左和右进入夜视模式或热能探测模式。最棒是可以按X键发出声响吸引敌人注意，待敌人靠近后再按Y键喷出催眠气体放倒他。如果被敌人发现而攻击，它也会自动放出气体。如果没有放出气体，那么它还可以回收再利用，当然前提是你能够得着。最后要注意的是一旦进入摄像头的视角，人物将无法移动。

STICKY SHOCKER：高压弹。打中敌人一击昏迷倒地，如果碰到水会失效。

AIRFOIL ROUND：冲击弹。打中敌人一击昏迷倒地，射程较短。

GAS GRENADE：瓦斯弹。发射出去后会爆裂放出气体，致使附近的敌人昏迷。

SC PISTOL：无声手枪。最有用的是用L键启动的OCP功能，瞄准电灯、监视器等电气设备使用这种功能可以使它们短暂的失灵。具体地说当瞄准电气设备按L键后，如果枪上亮起绿灯表示成功，设备会失效并发出一定分贝的噪音；如果亮红灯则表示未瞄准物体，干扰失败。不管结果如何，都不能连射，必须等到电池充满电后才能再次发射。

WALL MINE：安装在墙壁上的炸弹，会侦测附近物体的移动，幅度过大就会引爆。所以在WALL MINE前面千万不能跑动，一定要慢慢的移过去拆除它。

剩下的闪光弹、烟雾弹和手榴弹和其他游戏设定类似，这里就不多说了。



EEV：主角头上戴的那三盏绿灯的简称。集EMF、热能探测仪、夜视仪、望远镜、激光麦克风和无线网络等多种功能于一身，是完成任务时不可缺少的装备。无线网络的用法比较特别，先打开望远镜模式，对准电脑的主机（注意是主机不是屏幕）就会进行扫描，成功后就可以进行窃取内部资料甚至控制电脑等操作。很多时候可以用它远距离来操作电脑而用不着惊动其他人。

由于关卡设计巧妙，一般到达重要地点的路径不止一条，怎么选择有很大的自由。每一关过关后都有一个所谓成功指数的百分比。想要这个值达到100%，不但要完成所有的任务，还需要更多的"潜入"--不被人发现，不杀死敌人等等。

LIGHTHOUSE

第一关开始的首要任务是营救Morgenholt这个人。从海滩左边的岩石走上去，穿过一段狭窄低矮的通道后进入山洞。爬上去可以看到一座吊桥，对面正走来两个人，从他们聊天的内容中得知这里山洞内有一条秘密的通道，也就是从吊桥左边的小路。因为他们一直在对话，所以不要惊动任何一个人。等另一人离开之后就可以对过了桥的这个人下手了。接着从小路绕到桥左边的山洞，进入后爬上楼梯，发现左边有个人在试枪。翻过他身后的墙悄悄解决他，因为这里有台发电机噪音很大，不用过于担心被敌人察觉，下手比较的方便。然后在发电机旁边发现一箱枪械，走过去选"SCAN CRATE"扫描一下，也可以使用按右摇杆使用EEV远距离扫描。往前上楼后注意之前吊桥处回来的那个人，解决他后扫下旁边的第二箱枪械继续往上走。（只要你速度够快，之前这三个都可以忽略不用处理。）打开搭打Morgenholt房间的门，这里有两个敌人，躲在暗处等其中一个走出来再行动，里面的人可以用手枪的OCP功能灭掉大灯趁乱行动。经过Morgenholt时发现他已经死了，于是继续往前，开锁后进入帐篷区。



往左绕过第一个帐篷来到第二个帐篷后面，选择'CUT MATERIAL'切开帐篷找到第三箱枪械。退出来进入身后的门，用OCP灭掉通道内部的灯，这样出去时就不会被前面的两个敌人发现。趁敌人聊天的工夫，扫描完前面小棚底下的第四箱枪械。然后灭掉头顶上门口的灯，利用小棚爬上木桥并进入房间。（不想冒险可以从发电机旁的门上楼绕个圈，但里面也有敌人。）

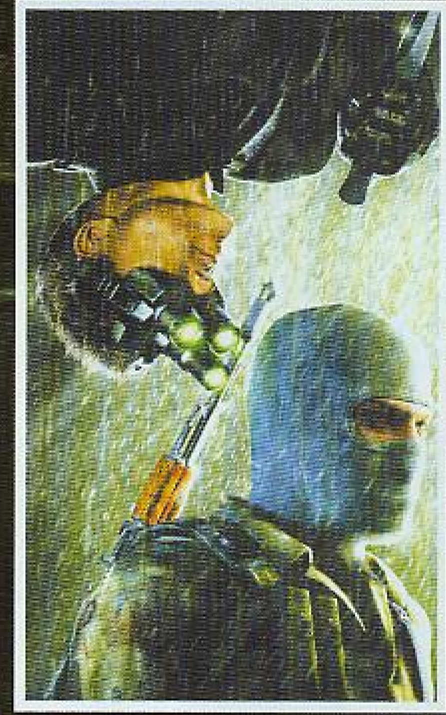


读取左边电脑里的资料，旁边的敌人正在观海景，不会察觉到你。接着从他身后绕过继续前进，右转看到两个人正在聊天，不用管头上的灯光，直接往左边的楼梯下去，之后记得转身扫描楼梯旁的第五箱枪械。忽略掉右边的焊接工一直向前走到灯塔前的木桥处。躲在暗处等巡逻的人走开，穿过木桥并慢慢的开门进入灯塔。灯塔内有个通讯员，怎么处理随便。上楼的时候在中段调查一下旁边的档案柜，之后任务就完成了。来到灯塔顶，处理掉敌人，关掉灯塔的灯，最后发信号过关。

CARGO SHIP

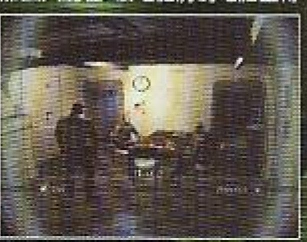
这一关开始敌人拥有了警报系统，小心。一开始在船头有两个敌人，不用管他们迅速往左走（也就是船右舷），尽头打不开的门右边是集装箱的缝隙，钻进去。转几个弯之后跳下就到了左舷。注意要确认巡逻的人不在附近，如果你速度够快，到这里时他正要到船头去和人聊天。往前走下楼，有个守卫在睡觉，打开他前面的门进入仓库。

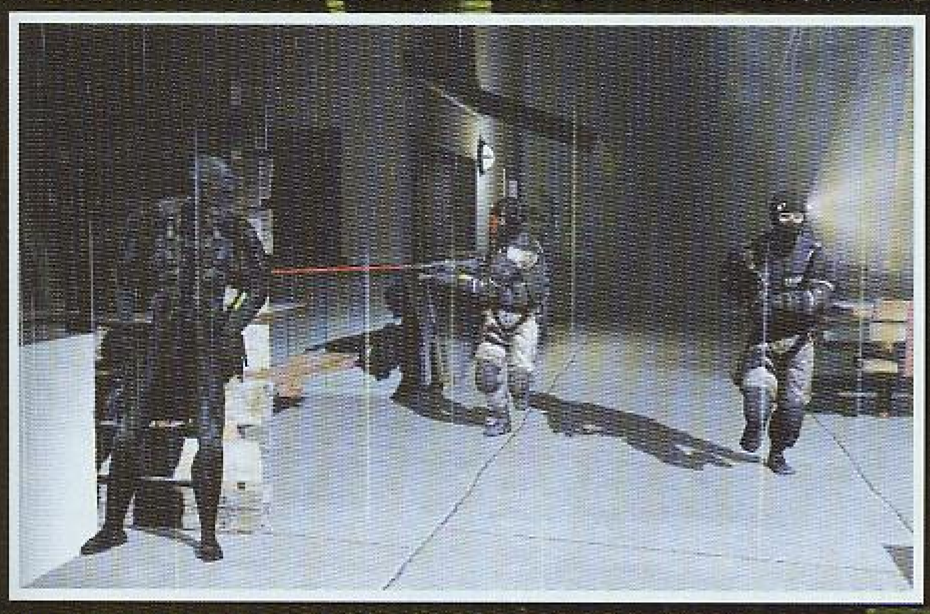
穿过仓库的窄缝后，看见第一箱需要装跟踪仪的武器。（这种箱子在EMF里会亮光显示）从另一个门出来，往前走经过一个漏水的房门，因为里面积水暂时无法进入。只好往前打开右边的门，里面有个人正在切割作业，你可以熄灭头顶的灯然后趁机钻进一旁的通风管道来到水泵房。同样是灭灯然后打晕修水泵的人，启动水泵，之后进入旁边的门。



进入医药箱旁边的仓库，在木箱顶上记录下货单，退出仓库继续向前。注意可以从墙边黑暗的某处进入地下的修理通道躲过迎面而来的两人。进入引擎室后，因为漏气所以决不可使用武器，不过引擎噪音也大，可以较快速的移动。从引擎室二楼出来到达船员宿舍，先往右走穿过几道门后给第二箱武器装追踪器，注意这里有一个人巡逻，然后退回来上楼，到达办公室后，最好从左边的通风道绕到后方，然后用EEV对准电脑的主机扫描然后按A键确定。获得人物相关信息后决定去找船长。从身后的门离开，走出通道来到甲板，楼梯下面是第三箱武器，装好追踪器后上四楼到船长室外。确定里面的人对话完毕后开门进入慢慢溜到船长后面抓出他，逼问可得知Hugo的位置——就在楼下的休息室。（如果你在问出答案之前将船长打捶，那么只能在5楼电脑房的电脑里得到这个位置。不管用哪种方法，必须得到结果Hugo才会出现在休息室）下楼穿过一串宿舍后右转尽头就是休息室。进去后先等在走廊里，因为Hugo和两个保镖在一起，不过等一会他就会走出来拿饮料，抓住他后逼问两次可完成一个附加任务，接着杀了他。









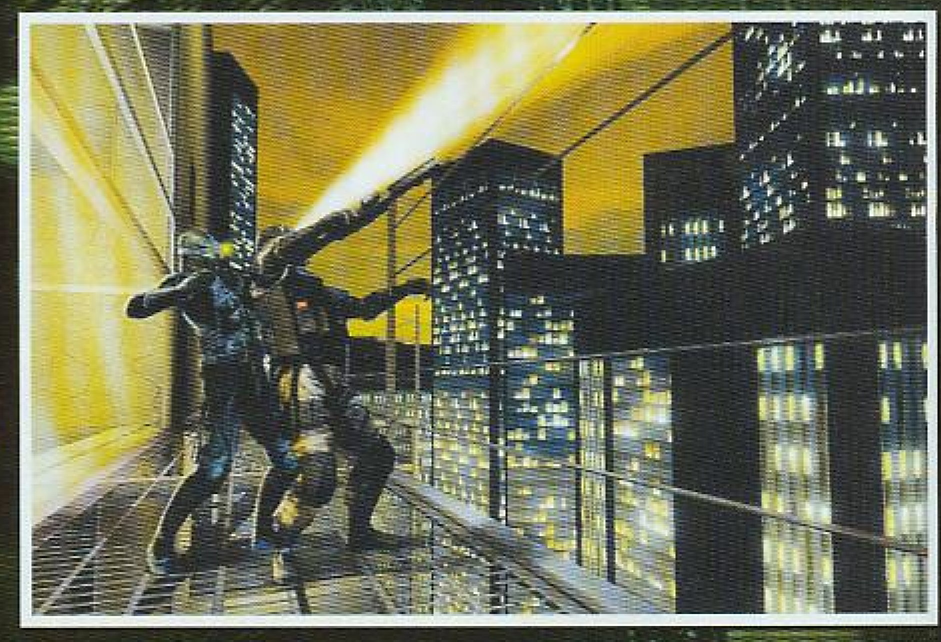
这时主要任务已经完成，但是装追踪仪的任务还差三个箱子，于是我们继续，出休息室到楼梯前面有第四箱，第五箱在二楼的厨房里，最后来到舰桥顶端，当下到指定过关地点后不要着急，顺边上的楼梯爬到最底层甲板上，第六箱武器和三个敌人在这里。

BANK

关卡从银行前庭开始。往里面移动时不要靠墙，那里安装了动态感应灯，走过去就会点亮，所以沿着草地边缘走就行了。先来到银行大楼的左边，有个开关可以关掉前庭的灯，趁混乱移动到大楼右边，里面有个楼梯可以爬上屋顶。（注意大楼右墙装有一个监视器）在屋顶另一头的房间内拨动一个开关，屋顶的一个圆形玻璃窗就会打开。拴上绳子爬下去后，发现被激光包围，碰到这些激光就会发出警报，不要紧，使用EEV扫描前面的电脑可以解除激光。

离开中央的小房间后，先往大门方向走，来到银行前台，这里的电脑可以得到一个用来开门的密码。还可以黑掉它发一封假邮件，接着返回往亮灯的走廊行进，躲过左边门上的监视器，穿过左上的门，在走廊角上较阴暗的地方用EEV扫描房间里的一台主机发第二封假邮件。你也可以用刚得到的密码进入这间房直接操作电脑，但那样就不得不对付守卫。成功后上二楼，这里布满了激光，先用EEV黑掉旁边的电脑发第三封假邮件，然后等守卫过来后，慢慢的跟在后面穿过激光阵，或者打晕他扛着过去也行，因为守卫的制服里有特殊的装置屏蔽激光。同样的手法再用一次之后，





到达一个电脑房。躲过前面休息室里的监视器，在电脑房里有台电脑可以发第四封假邮件，门口还有个闪红光的面板需要开启。之后向前走再黑掉门锁进入办公室，小心门上面的监视器。开锁进入内部，左边的一幅画后面有个保险柜，打开有根金条，不过没啥用处。用电脑发完第五封假邮件，再打开窗边的面板，之后翻窗跳下，利用中间的木条接力跳下就不会损血，绕过守卫，从



密码门前左边的通风道钻入另一个办公室，在这里有最后一个面板需要开启，用电脑发完第六封假邮件后，翻查一下桌边的档案柜，出门。

往右一点就会发现一个门锁发绿光可以通行，这就是那三个面板开启的门。进入之前别忘了用EEV控制守卫室里的一台电脑发第七封假邮件。先不要下楼梯，而是往右进入银行的个人物品保险库，打开1024号箱子得到一个电子开锁器。然后下楼到金库前将开锁器装在一个锁上，自己去开另一个锁。每撬一根锁针，开锁器右边的灯变红，此时不要动，待其变绿之后再撬另一根锁针。完成后在金库门上安装脉冲装置，离远一点引爆即可。进入后直奔电脑，开启里面的所有选项并顺便发最后一封假邮件，然后在打开的玻璃柜内拿走现金。走出金库门时一定要先用手枪OCP关掉激光。至此全部任务完成，回到任务初始地点过关。

PENTHOUSE

注意这一关从开始直到用缆绳滑到另一幢大楼之前都不能杀人。开始的街道趁黑溜过第一个人，然后在垃圾箱附近灭掉灯吸引站着的人后，迅速往大楼里面移动。进入后在电梯处看到一个修电梯的人，趁他转身拿工具的时候，灭掉上面的应急灯进入电梯。从天窗爬上去，然后顺着楼梯往上爬，中途电梯启动并快速往上走，不用紧张，不会撞死人的。出电梯后利用黑暗躲过一人后来到楼顶，正好一架直升机到来，等上面的人和警卫对完话，灭掉霓虹灯然后爬上灯前面的铁架，利用一条缆绳滑到对面的大楼。

从管道上爬下，在最右边爬上阳台，利用中间的货物躲过守卫溜进楼内。这里又一个修电梯的人，当他和另一人讲话时，灭掉灯穿过他们往右走。一个呼呼大睡的人前面有台电脑，黑掉它得到一点信息。接着开锁出门，此时得到信息得知可以用夜视仪来观察监视器的监视范围，并在这个监视器下面安装信号窃取装置。上楼后先进左边的门，无视那个听歌的守卫贴墙溜过去，



打开一扇玻璃门进入阳台。

在阳台上，偷听两个守卫的对话，然后给第二个监视器动手脚，之后进入另一边房间。大厅前的短通道左边的房间有医药箱，右边有第三个监视器，大厅前还有第四个监视器。搞定之后用螺旋梯上楼，这间漆黑的房内有第五个监视器，之后往里面走。在一个走廊尽头是植物温室的门，里面有两个人在对话，躲在门后等其中一个出来后，进去先抓住另一个人可以问出任务相关的信息。要注意的是门上有第六个监视器，建议从边上绕到守卫身后，用OCP瘫痪监视器后立刻上前抓住他





，接着马上后退到监视范围以外再逼问。成功后返回漆黑的房间，从黄色的屏风后面进入一个狭长的走道，

操作里面的房间的电脑，得知Dvorak的下落。

这次需要原路返回到第一个监视器所在的平台，进入另一个门。利用阴影躲过里面平台的守卫进入白色灯下的门。之后的另一扇门外站着一个守卫，揣推门把他撞晕。 右边的房间里有医药箱，但是门口装有WALL MINE要小心。左边的房间里见到一个古怪的 老头，和他对话三次后，发现Dvorak并不是人而是一台巨型计算机。接着和老头对话两次，然后去中间启动电脑，看到其他柜机上的红灯亮起就按下去， 最后在另一边拿取结果。至此所有任务完成，回到之前所说的第三个监视器下的通道，那里有一个电梯间，下到里面过关。

DISPLACE

这一关完全不可杀人。首先在楼顶，爬入铁网关掉通风用的大风扇， 然后撬开风扇上的铁锁，从旁边挂绳子下去。来到通风道尽头时用摄像探头偷看对话，



等人走完之后跳下去，出门右转继续偷听对话，一扇不透光的玻璃门突然变得透明，原来这种玻璃可以变化其性质——透明或不透明，OCP可以控制这种玻璃。返回进入椭形会议室，得到往电脑终端里放置追踪程序的任务，第一台要放置这种程序的电脑就是这里最上面的那一台，其他的八台也顺便黑了吧。要提防走来走去操作电脑的人。完事之后从下方的出口出 门，黑掉左边的密码锁，上楼接着偷听对话。趁他们对话之际，用EEV黑掉那男人的手提电脑。（如果这里没成果，之后还有很多机会，跟着他们走就行了。）

熄灭灯光穿过二楼，先进入守卫左边的健身房，在最里面的一台电脑放置追踪程序，然后从更衣室角落的通风管爬到武器实验室的休息室内，进入射击室，关掉机枪， 然后走到尽头跳上通风管道。管道中行进时会发现右边有个出口，其实那里连接的就是实验室的二楼计算机房，这里的电脑是最后一台需要放置追踪程序的。返回后继续走，尽头用绳子爬下主机室，打开并操作电脑，发现重要资料已经被清除。 此时城市的电力供应恢复，外面的两名守卫会进来查看，要赶紧爬上绳子躲避。

原路返回电梯间，乘电梯上三楼。出门往左可以偷听两个守卫的对话，得知三楼会议室门锁的密码。进入会议室后，黑掉办公室的密码门，进入后调查电脑，除了任务相关资料外还可以得到消防通道的密码。至此主要任务完成，进入消防通道上楼过关。（笔者因为时间关系并未找到这关次要任务的完成方法，所以这个任务被带到下一关。）

HOKKAIDO

此关地点在日本，先干掉守卫爬上乱石进入房内。房间错综复杂，请务必常常查看地图。在中庭停着两台车，用EEV扫描里面的那一台的车牌可以得到关于Milan的信息， 也就是上一关未能完成的任务，进入对面的房间，从通风管爬到另一房间，也可以从走廊外进入一个地板有洞的过道，



然后进入这个房间，这里的一幅水墨画后面可以找到一个麦克风。（麦克风可以用EMF和热能探测仪察看到）然后从左边绕道出去，转了数个弯之后，来到种有竹子的庭院，听见两个守卫在谈论寻找麦克风的事， 果然在这间房里面又发现第二个麦克风。经过厨房来到外面的庭院，这里有两个守卫和一个日本传统服装的无辜市民，不要杀死市民，从庭院另一头进入，可看见一尊佛像，右转听见Milan和几个守卫在讨论，从那个房间下方的通道进入偷听他们的谈话。 解散后，等守卫离开，然后隔着纸门抓住Milan，逼问出相关信息后杀了他。

现在，穿过佛像后方的通风管道来到另一边，这里应该是客房区，首先到达的大房间里有个玻璃缸，可以从旁边的水管爬上去，绕过巡逻的守卫进入内部， 另一个大房间内有个守卫在看电视，他身后的水墨画里有第三个麦克风。附近一间客房里的水墨画后有第四个麦克风。绕出来通过一扇玻璃门后进入一个有楼梯的庭院， 一楼的房间内一幅"爱心美魂"的书法后面是第五个麦克风。之后从二楼的侧门进入，在一个杂物间医药箱的下面有个通风管道，爬过去在楼顶上就看到下面房间里的两个人影其中一个就是主要人物Zherkezhi，但这里无论如何也抓不到他，只能看着他坐直升机离开。好在其他主要任务已经完成，这个就留给上头伤脑筋吧，返回起始点过关。（此关笔者未找到第六个麦克风，但是发现一处无法进入的地区，就是发现Zherkezhi人影的那个房顶左边一圈用竹子围住的两层楼房，地图上有标示，却怎么也跳不进去。这里只好留给大家去研究了，抱歉！）

BATTERY

打开铁网用绳子爬下，从汽车修理通道进入，经过两个侧深才能通过的通道，最后爬上导弹基地的大门监控室。接着往里走，在一个挂有百叶窗的办公室内，扫描有人使用的电脑可以得到第一份采购和修理清单。 继续向前，穿过一个宿舍区，就进入仓库，这里有不少弹药补充，但要注意监视器。出了仓库后，左边有个锁住的门，撬开之后调查里面那台电脑，可以查到第二份购物修理清单。虽然可以接着向前，但在这里建议大家回到仓库，在仓库角落里打开地面的铁盖下去。



然后爬过通风道进入导弹仓库外围。先打开运输车旁的红色开关把导弹移进仓库内部， 然后爬上车顶跳上轨道跟着导弹慢慢的爬到仓库内通道。通道内这里只有一个人巡逻，先分别进入东西两头的仓库，在打开的弹头上进行操作， 注意门上





方的白色监视器和仓库内的巡逻人员。然后跳上西侧管理室楼梯附近一处打开的通风管道，这里通往电梯上部。 操作红灯面板让电梯向上，然后通过二楼面板附近的通道，穿过大门进入内部，这里军官正在训斥手下并杀了一个，另一个赶紧回到岗位上去干活了，而这个人操作的电脑就是我们要查看的。 完毕之后顺便到台阶上调查另一台电脑，里面有第三份购物修理清单。

再次来到西侧导弹仓库，右边的运输通道已经打开，顺着通道来到外面的导弹发射台，先到底下的控制室，有个人正在修理发射架外盖的控制开关，引开或打晕他，上前操作开关即可打开外盖。 走之前顺便调查一下另一人在察看的电脑，最后一份清单在里面。上来调查导弹发射架的内部系统即可往回走了。



半路中突然发生紧急事件，一颗导弹正在东头发射台准备发射，赶过去阻止却晚了一步。 不过仍然可以通过输入取消密码来补救，可是只有三分钟时间来完成这个任务。下到底部控制室，从边上的电脑里获得密码，然后回到导弹仓库东侧控制室输入这个密码。 至此全部任务完成，到东西发射台任一边的边上过关。

SEOUL

这回关卡是城市战场。从儿童房里出来右转，利用绳子拴住钢筋爬下去。 然后往左走，小心墙边上的WILL MINE。中途获得新的任务，要抓一个特工问话，而前面就有两个，等他们吵起来后就会分开，搞定一个之后另一个就随便怎么处理了。这条路的右边有一条广播电缆，附加任务就是割断它们。路的尽头有一颗哑弹，后面的大门无法打开，要从旁边的柱子爬上去。 翻过去之后发现一辆通讯车，出现新的任务就是给它装上信号窃取装置。注意右边二楼顶上还有一个敌人，可以从右边跳上脚手架再爬上楼顶搞定他。在通讯车里的电脑里上传窃听程序，然后到车后方的墙上割断第二条广播电缆。利用火堆旁的楼梯爬上楼顶，通风管道旁边是最后的广播电缆，割断后进入管道内部，顺着往下到达电脑主机室，拿走主机上的硬盘。

突然墙壁被炸弹炸开，两个敌人走了进来。逃出去后上楼往左走，电梯右边的厕所里有医药箱，而电梯里会出来两个敌人，小心应付之后进入电梯选使用电梯等待进一步剧情。

美军战机不幸被击落，所以任务也改接应为到达坠机地点。这时人已经到了楼顶，朝鲜的无人侦察机在天空盘旋，这个侦察机算是相当的难缠，它会一个区域一个区域的跟着你前进；一旦它发出的红色光线照到你或者听到你的动静，它会改用白光确认目标，然后猛烈的射击，根本抵挡不住，因此还是躲为上策。在楼顶区域有一个敌人巡逻，边上有一个雷达需要关闭，调查旁边的电脑即可。 不过为了躲避侦察机，最好躲在安全的地方用EEV来弄电脑，完成之后利用绳索滑到对面大楼的铁网上。翻过铁网往里走，要注意墙边的WILL MINE，拆除它比较费时间，因为侦察机马上就来了，不如慢慢走过去不管它。转个弯发现两幢楼间有个坑，左边有条管道可以爬过去，如果此时侦察机已经赶来，挂在管道尽头不要动，待其走开再下来。这个楼顶的出口是前方的门，但是右边上方有一个雷达不要忘了关，进门后还有一个敌人，往左走打开一扇门进入只剩下半边的厕所，一层一层往下跳，跳下去俩层后，冲到



对面的阳台上，关掉雷达再次进入室内，这里又要一层层往下跳，原因是一个哑弹从上面掉下来，底下两个敌人正在商量拿这个哑弹怎么办。跳下后，往下的楼梯通往有医药箱的房间，而里面的房间调查电脑得到附加任务的相关资料，出门就会遇到韩国的士兵，因为是美国盟友，所以不能杀死他们，卡车后面有不少弹药，获得后顺着车灯来到尽头转左翻过铁网，碰到南韩士兵对付装甲车，留神巷口左边的WILL MINE，之后从右边绕过战场，爬上对面的楼梯，从上层经过战场，装甲车只要往舱门里扔颗手雷就可以解决，这里不管哪一方看到你都会开枪射击，而且南韩士兵你还不能打死，所以不要恋战，早早从装甲车后面的楼梯爬上楼关掉雷达进入室内为妙，在室内绕一圈最后从另一个窗台翻出，该死的无人侦察机再次出现，从阳台一层层跳下，躲过下面的三个敌人，进入通讯车，里面有医药箱和一些弹药，顺便操作一下电脑，顺着路就来到坠机地点，先要往右走到机头处，注意那忽明忽暗的路灯，然后





绕过机头，沿着右边墙走，会发现一根水管，爬上去找到最后一个P3R雷达，最后返回往左爬上脚手架顶端发射信号过关。



BATHHOUSE

再次回到日本，左拐出巷，右边一个向下的楼梯附近有一个电话箱， 老样子，装上窃听器，利用灭路灯吸引注意力的方法躲开两个巡逻的人后钻入街道尽头的下水道，沿着路走，爬上就进入了浴室的地下室，有个守卫刚刚进门，要趁他转身开灯之际搞定他或者溜走，接着的房间里坐着个守卫一动不动的看着前方，慢慢从右边绕过去然后灭灯引开他，然后上楼进入浴室大厅，大厅里有个市民在用电钻，所以有较大的噪音，走道门上的布帘也可以松开绑带垂下来，不过这么做作用似乎不大，首先的任务要往左走并上楼，往左可以使用杂物间的通风管道；上楼可以使用楼梯，也可以从对面街道的电杆爬上，然后利用绳索滑过来，黑掉二楼的密码门（这里建议先存档再黑锁，因为后面几关HACK的难度都加大了。）进入后翻看一下档案柜的文件完成第一个任务，接着从通风管道爬到另一间房，原来这里被日本的I-SDF士兵变成了临时的小基地，并用柜子堵住了门，这就是原先这门打不开的原因，查看一下他们的电脑或者抓一个人逼问可完成次要任务，回到大厅走右边，在更衣室有个打盹的守卫，注意更衣室的镜子可能暴露你的行踪，在紧接着的岔路口如果往右走经过温泉可以利用雾气来隐蔽自己，按摩房里有医药箱，如果往左要用匕首割开薄膜，游泳池的角落里有第二箱电话线，不管哪条路，最后都要来到一个装备有自动机枪的蒸汽浴室，先往左大开阀门增大蒸汽的浓度，然后贴着左边走，在角落里可以关掉自动机枪，之后来到一个放有音乐的房间，最后一箱电话线在柜台里面，再往里走，敌人都装备有夜视仪，武器装备也很强，往左利用通风管道爬进温泉，然后再走到里面的植物箱爬上通风管，偷听对话，发生剧情后，



浴室变成战场。 原路退出后，路线变得很简单，因为岔路都有敌人封锁，一直走到一个有医药箱的房间，注意这里拐角处有WILL MINE，紧接着的淋浴室有三个全副武装的敌人，他们之后的通道还装有WILL MINE，最后来到类似锅炉房的地方，BOSS开始设置炸弹，每个炸弹有1分30秒的时间让你来寻找，（拆除不算时间）它们可以用EMF和热能探测仪看出来，肉眼的话注意它们会闪红光。 总共三个，第一个从楼下往左，蹲着挤过两边的管道；第二个从楼上通道第三个拐角处跳下来；最后一个从楼上第四个拐角跳到对面，拆弹间隙还不断有强力的敌人从入口涌入，最后解决掉出口处的一个敌人，追出去看剧情，开枪干掉BOSS过关。

KOKUBO SOSHO

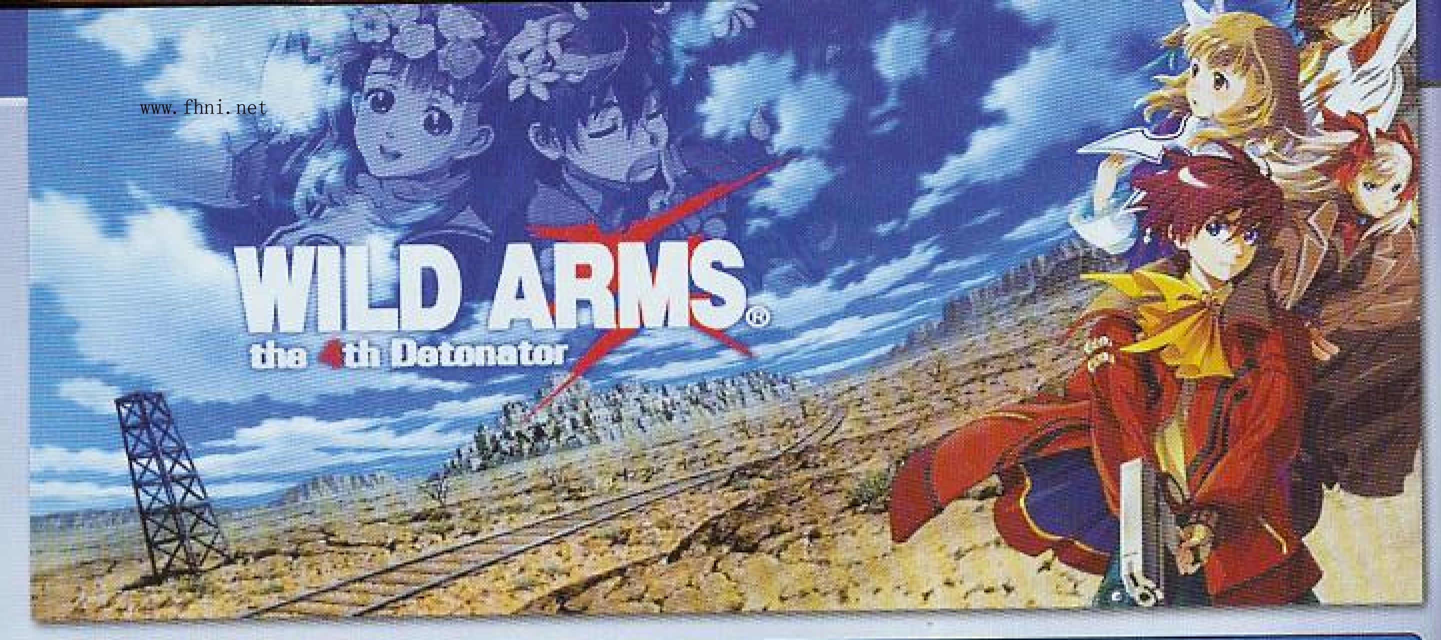
这是最后一关了，同样是不能杀人，走到大门口，用热能探测仪确认巡逻的两人转身离开后，用旁边的按钮开门，贴着右边墙走，摧痪掉一个监视器，可以进这里的门，但前面有更好的路，在通道尽头右边找到一个狭窄的通道，进去后再顺着一根管道爬上去， 然后从右边墙上的缺口爬出去，正好一前一后两个人，出走道后往右，从墙上的通风管道爬入屋内，两名美国人质就关在这里，摧痪旁边的监视器马上与任一人对话，完毕后还是从通风管爬出，左转到电梯间，下到一楼，到达一楼后，往右进入红绿灯交替闪烁的自动门，坐传动带下去，往右边走是储藏室和电脑主机房，储藏室里面可以得到一些弹药，如果被俘也会关在储藏室里。（被俘后要用撬门锁的方法松开手铐，前几次有个士兵不停的打你会导致撬锁中断，不要紧，他会离开的，而装备就在储藏室两个柜架中间。） 主机房里的主电脑可以打开中间的指挥室大门，注意头顶上的监视器，如果被发现，主机就会缩下去，要利用墙角的视网膜扫描才能使之恢复。

作战指挥室大门打开后，进入指挥室外围，这里有两个守卫，两边的通道各有一个监视器，在正门前跳上平台爬入通风管道， 偷看指挥室内的情况，中途需要用EEV扫描一下右边的小笔记本电脑偷听通讯内容以继续剧情，一切结束后退出管道。

利用电梯来到地下，途中电梯被紧急停止，地板上的铁栏会被震掉，所以不要站在那上面，从孔中一层一层跳下之后，往左边绕道，差不多在这个时候，被告知只有3分钟的时间执行任务，走到正门前发现这里被布满了WILL MINE，不用理会，慢慢移动进入正门，记住这里一定要转身按一下后面的按钮，不然走道中的自动机枪就会射击，进入里面的门后，跳上右边的栏杆，贴着墙走，绕到埋伏好的敌人身后，发现这里有一条布线用的沟，来到主机前先调查一下电脑， 然后放置炸弹，走远后引爆，接着跳下刚刚发现的沟，从底下避开迎面的敌人，来到Otomo的面前，说完一段话之后他居然破腹自杀，赶紧进入身后的房间，从地道进入救起Otomo，然后在玻璃上放置炸弹，10秒钟后爆炸，接着，游戏通关。







PS2	本刊译名：狂野历险 四度引爆			
角色扮演	SCE	2005.3.24	7140日元	26KB
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

记录继承

在开始画面中，除了ロード（读取记录）、ニューゲーム（开始新游戏）、EXファイル（开启隐藏要素）之外，还有着コンバート（继承）选项，如果记忆卡中有狂野历险F的记录，选择继承后可以获得一些奖励：

奖励	作用
レベルボーナス	初期等级加成
ギャラボーナス	初期所持金钱加成
アイテムボーナス	初期所持道具增加
バッジボーナス	获得额外的勋章奖励
ボーナス宝箱の设置	使特殊宝箱出现（F角色合体技出现的必须道具）
特定武器の性能ボーナス	特定的武器性能变化
フォースの特性变化	某些角色的フォース特性产生变化
获得经验值ボーナス	获得经验值加成
获得ギャラボーナス	获得金钱加成

基本操作

本作的动作要素比较强，在解谜过程中需要应用到很多种特殊动作，下面就来介绍一下基本的操作。

键位	城镇/迷宫	野外地图	战斗中
十字键	控制角色移动	选择目的地	战斗指令选择
□键	蹲下，配合方向键为滑铲，跳跃中按□键是跳跃下击/抓住横杆时为落下	呼出セーブ（存档）和バッジ（徽章）阅览的选项	——
△键	呼出菜单	呼出菜单	加快帮助栏的显示速度
○键	调查、确定	确定	选择战斗指令
X键	跳跃，可以进行2段跳/取消指令/抓住横杆时为翻上	高速移动光标、取消指令	取消指令 与十字键相同
左摇杆	与十字键相同	与十字键相同	显示未出现行动顺序
右摇杆	拉近视角	——	——
SELECT键	——	——	——
START键	暂停	——	快速移动到目标敌人所在的HEX
R1键	发动或停止ACG	——	
R2键	净化记录点后可以关闭遇敌	——	——
L1键	LOCK ON，显示锁定物体的情报，可以按○切换	——	——

ACG

游戏中破解谜题经常用到的一项技能，是由ARM的分子活性化能力带给使用者的一种超加速能力，以R1键发动。在发动之后，周围的时间会变得相对缓慢，捷多可以趁此机会通过一些机关，而且此状态下除了固定战斗外不会遇敌，是很方便的技能。ACG的能量槽显示在屏幕的右上角，发动后会不断地减少，减到0则ACG结束，中途再次按下R1键为结束ACG，在非ACG状态中一段时间后，能量槽会自动回复。在ACG状态中，还可以看到隐藏的金钱，而在一次ACG中获得复数的金钱则会达成连锁，使金钱数上涨，是初期赚钱的好方法。隐藏的沙漏的作用为补满能量槽，是后期解谜必不可少的要素，与隐藏的金钱不同，沙漏在获得后也会反复出现。

GC

本作中新加入的技能成长方法，每一名角色都有特定的技能，这些技能都有着等级要求，当达到相应的等级之后就可以掌握。此外，在角色升级时会获得1点GC（成长点数），可以用于修得尚未掌握的技能，只要在该技能上加上与修得等级之差相等的GC点数即可，而且可以根据需要随时更换设置，是自由度很高的成长系统。

HEX

与系列作品不同，本作的战斗采用了HEX系统，即在由7个六边形组成的一个小型场地中进行战斗的系统。一般来说，角色只能够攻击到相邻HEX中的敌人，且移动之后无法攻击，需要修得特定技能或使用特技时才能进行远距离攻击或移动后攻击。在7个HEX中，会有3个为具有属性的区域，站在这些区域上就会获得相同属性的防御加成，还可以使用该属性的魔法与召唤，但相对的也会拥有属性弱点，如果受到相克属性的袭击则会损失惨重，共有地、水、火、风四种属性。在攻击时，可以对同一HEX中的所有对象进行攻击，使用道具也对同一HEX内所有对象有效。选择移动后停留在原HEX内为防御，移动到7个HEX之外则是逃跑，会损失一些金钱。

记录点

本作的记录点功能很多，除了基本的记录功能外，还可以对捷多的ARM进行强化，但必须有由莉在队内才可以进行此项目。在城镇等地方的绿色记录点处可以进行会议（ミーティング），与同伴交谈，有一些游戏情节就需要会议来引发。此外，在野外或迷宫中会有灰色的记录点存在，它们都被某种力量所封印着，达成特殊条件后，选择解封（ブレイク）即可解除封印净化该记录点，之后可以在此场景中随时调整遇敌开关。净化的条件有两种，一种是打倒隐藏在记录点处的魔兽，这些魔兽一般都处在引爆状态，能力较强，要小心应付，另一种则是要打倒特定BOSS或是打开某个开关。

DETONATOR

在战斗中，有些角色的身上会有光芒闪烁，此状态被称为引爆状态，这时其各项能力会有显著的提升，会心一击率也会大为增加，对战斗有着很大的影响，但出现与否是由运气所定，也可通过装备某些徽章来引发此状态。注意不光是我方角色，敌人也有可能处于此状态。





合体技

本作新增的要素，由2~4人发动，会消耗一定量的FP，威力巨大，经常会有一发逆转的效果，但缺点是消耗FP过多，不利于打长期战。合体技的修得方法一般为将拥有合体技的人选配置在一个HEX中一段时间，并且FP要达到合体技所需的量，就会有对话出现修得合体技，之后就可以使用了，可以由合体技组合中的任一人发动。

与系列作不同之处

本作果然如副标题“引爆”一样，爆炸性地颠覆了之前的很多传统设定，下面就让我们来看一下与之前不同的一些设定吧。

设定内容	系列	本作
遇敌方式	可控式踩雷遇敌，遇敌时显示“！”，可取消	踩雷遇敌，净化记录点后可设置遇敌开关
技能获得方式	不可变式修得或可变式修得，只与技能点数相关	在等级基础上的可变式修得
战斗方式	普通RPG战斗方式	以HEX为单位的小型战棋型战斗
地图移动方式	在真实的地表上移动，会遇敌，村庄等通过搜索出现	在地图上以点为单位移动，不会遇敌，村庄等获得情报后自动出现
GOODS	获得后永久拥有，可无限次使用	获得后无法永久拥有，有些会损坏
FP	各人拥有自己的FP槽	全队共用一条FP槽
魔法	各属性魔法随升级修得	只有无属性魔法，属性魔法须在属性HEX中发动
召唤	获得相应召唤兽后使用可能	初期全部召唤兽使用可能，但须在属性HEX内发动召唤，无属性召唤为回复
记录点功能	记录、中断	记录、净化、强化ARM、会议

剧情攻略

静止の村シェル

“即使是偷懒不练剑术，肚里的馋虫也不会闲着呀”，发出了以上的感慨，悠闲地躺在大树上的少年捷多（ジュード）跳了下去，准备回家大吃一顿。可是当他踏进家门后，才发现妈妈埃塞尔达（エセルダ）已经知道了自己偷懒的事情，不仅被骂了一顿，还被警告说如果不能从森林中采回浆果就没有饭吃。有美食作动力，捷多这小子还挺勤快，立马跑去了村子右下的森林，但他却在那里看到了惊人的一幕：天空裂开了一个可怕的缺口，从中还降下了两艘飞船！于是捷多赶过去看个究竟，发现有很多士兵正在飞船周围忙碌，从指挥官代理托尼（トニー）的谈话中得知他们是为了得到某样东西而来到这里，这时一名年轻男子走过来抗议道“你们说过不会伤害这个女孩子我才同意帮忙的，可现在变成这样，我作为候鸟（法鲁盖亚大陆上对冒险者的称呼）的面子何在？”但在托尼恶狠狠的目光下，他立即软了下去“那个，我只是提下意见罢了，看能不能提高一点酬劳……”话未说完，他就被托尼重重地打倒在地，在倒地的瞬间他看到了捷多。





捷多前行避过树下士兵的耳目，来到营地，这里士兵很多但并不难躲避，先不要跳下去，从平台上走到右边再跳下，在箱子与机甲中穿梭，然后在入口前的箱子处跳到顶端，利用两段跳进入。在飞船内，跟着巡逻的士兵前进，在他回头前躲到边上，然后上楼梯进门，捷多听到了一阵歌声，发现一名少女正在被锁上的屋子内唱歌，而少女也发现了他，“是谁在那里？”“对不起，打扰你唱歌了。我叫做捷多，虽然之前听说过，但我还是第一次见到女孩子，你为什么在这里？”“我叫由莉（ユウリィ），我是被穿制服的大人们抓来的。”“你放心，我会救你出去的，约定好了哦！”之后捷多从楼梯走下，去下方的屋子拿到钥匙与剑，然后向上走打开坏了的门走出飞船。再去另一艘飞船的路上会有士兵站岗，要先蹲下再推动方向键使用滑铲通过，进入另一艘飞船后要进行一连串的跳跃，进入上方的门后发现刚才看到的青年被关在了屋中，而青年也认出了捷多，“你是刚才的那个孩子？”“为了保险起见要先问一下，你不是坏人吧？”“为什么这样问？”“因为你和我一样是小孩子”“被当成小孩了吗？真是悲哀呀。不过我会帮助你的。”捷多刚打开门，就从外边跑过了很多巡逻的士兵两人只得在屋内观察状况。这个青年叫做阿鲁诺（アルノ），是一名候鸟，在闲聊了一阵后，捷多想起了与由莉的约定，两人冲出屋子却发现士兵全都不见了，而由莉也不在那个小屋里了，经阿鲁诺分析，士兵们很可能将她带去了捷多的村子，于是他们也往村子的方向跑去，路上会遇到几批敌人，熟悉一下基本的战斗吧。到了村口，捷多突然停了下来。“怎么了？不是急着要回村子吗？”“可是，即使是机器，我也不想用暴力来对付。”“那如果你的村子被袭击怎么办？”“我也不知道，就按着自己的想法去做吧，这是我的剑术师傅安利（アンリ）教给我的”“哎呀，要是万事都想好了再做的话，我也不会像现在这么惨了。不过到了村子之后就是你自己的事情了，我可不想被卷进去。”





回到村子，捷多发现村民们都被士兵抓了起来，托尼正在威胁埃塞尔达，“在我们使用职业暴力之前老实地把东西交出来吧，这才是最明智的选择。”“我们的选择是不再干涉这个世界，而你所谓的贤明选择只是对你们有利的选择吧？作出这种用武力进行的交涉不觉得可耻吗？”随着士兵的欢呼声，一只黑色的箱子被抬了出来，埃塞尔达不禁叹息道“你们寻求战争所遗留下来的罪恶，到底想要干什么？难道还想犯同样的错吗？”“力量！我们寻求的是开拓未来所必需的力量！”“你们还是放弃吧，你们是无法使用它的，能使用ARM的只有……难道那个女孩是因子适合者？”“我现在正要确认呢。”这时捷多与阿鲁诺被士兵发现带了过来，尽管由莉苦苦哀求，托尼仍命令士兵向他们射击，捷多在逃跑时被黑箱子绊倒，里边的银色粉末撒了一地，托尼的枪口也指到了他的额头，捷多心中不禁懊悔万分“可恶！如果有认真练习剑术就好了！如果我现在拥有战斗的力量的话……！”突然，银色粉末发出了耀眼的光芒，并在捷多的手中凝聚为一把枪状的武器，同时捷多感到身体中充满了力量，这个武器仿佛成为了他身体的一部分。看着眼前的一幕，埃塞尔达相当惊讶“基底状态的ARM被捷多唤醒了吗？”之后开始战斗，捷多的普通攻击变为射击，威力大增，轻松干掉4名杂兵后，托尼驾驶机动兵器参战，但在捷多的强力射击与阿鲁诺的无属性魔法攻击下不堪一击，只要注意子弹用光时用防御来装弹即可。

虽然获得了胜利，但捷多的ARM却暴走了，紫色的火花击中了村子中央的巨大机器，打破了保护村子飘浮在空中的结界，整个村庄将会落入海中。就在火花将要击中埃塞尔达之时，由莉扑上去救下了她，并来到捷多的身边“请不要因为战斗而迷失自我，因为这并不是只为战斗而存在的力量。”在由莉神奇的力量之下，ARM停止了暴走，但村子已经不行了，必须尽快脱出，一直向左，在有一个老婆婆的地方向上跳，来到安利师傅看守的脱出机处。在一片剧烈的爆炸闪光中，几点光芒从天而降落入海中，其中之一就是捷多他们的脱出机。

在一个海岸边，猜拳输了的阿鲁诺快快地去探路，捷多则在与由莉谈话，“我的这种力量，还有能制御ARM力量的你的力量，到底是什么？”“……”“我问了不该问的问题吗？”“不是的，只不过知道之后就无法挽回了，我不想让你涉入危险。”“母亲也是这样说的，应该是为了我好吧，但这样下去不行！我可能会在无知的情况下破坏掉周围的一切，‘不知道会更好’这种想法，我现在已经不会再有了。”“可是捷多，你不知道大人们有多么险恶，我不想再有任何人因为我而受伤了！”“你不要一个人背负所有的伤痛，我会守护你的，从大人们手里，我们不是最初就约定好了吗？”这时阿鲁诺回来，发现附近没有其他的村民，现在还是先找个地方填饱肚子要紧，因此决定到最近的港町ポートロザリア。路上没有什么难点，直行即可。



港町ポートロザリア

从没出过村子的捷多看到这么多人感到很兴奋，但在酒馆中飞扬跋扈的士兵却让他十分愤怒，就在阿鲁诺劝他不要自找麻烦之时，邻桌的少女以一手漂亮的剑技吓跑了那些士兵，而一向躲着麻烦走的阿鲁诺不知是看上了少女的美貌还是她那非比寻常的身手，厚着脸皮跑过去搭讪，却被当成是士兵的同伙而差点挨揍，捷多他们解释清楚误会后，得知少女名叫拉克威尔（ラクウェル，爱称拉克），是一名旅行的女剑士，旅行的目的则是要寻找法鲁盖亚大地上残存的美好事物，现在的目标是附近的巡礼之地キュレーン，想去那里参观圣女像，由于魔兽横行，正在募集强力的帮手，在阿鲁诺提议同行后，拉克维尔加入队伍，出城去往巡礼之地。

巡礼之地キュレーン

进门后，拿起光球中的剑砍向开关打开通路，之后遇到的开关同样打开，在需要跳跃的地方放下剑，举起箱子后把开关砸开。前边踩动一个机关可以放下楼梯，来到一个有4个开关的地方，在此发动ACG，在ACG中用剑砍亮4个开关即可开门，中途要吃下沙漏来补充能量槽。来到门口处会遇到BOSS，属性为硬，要以拉克的剑击与阿鲁诺的魔法为主，之前习得拉克的特技“彗星”的话会有很好的效果。

获胜后可以解开记录点的封印，进入前边的门，分为左右两边，左边应





用两段跳踩下机关，右边则要投掷箱子解谜，两边机关都踩下后通路打开，前行看到头部被毁坏的圣女像，由莉感到很惊讶“到底是谁干的？”“是战争。10年前终结的这场战争将法鲁盖亚全土都卷了进去，侵蚀了这个星球上的一切，不管是自然的环境，还是人们的心灵……众多美好的事物都在战争中被撕裂了，圣女像只不过是其中之一罢了。而我，就是为了确认还有什么美好的东西残存了下来而旅行的。”拉克的话语中带着一丝淡淡的悲伤，为了安慰她，捷多想要找些美好的事物，这里要按下L1键调查周围的情况，按○切换到路边的小花后，捷多大喊“拉克，看这里，这世界上还有很多美好的东西呢！”突然，一阵野蛮的扫射将小花击得粉碎，指挥官代理（谨慎中）托尼不识相地出现了。看着被蹂躏的小花，捷多愤怒地扑了上去。尽管这次托尼与三个部下一同出战，但在拉克的强大攻击力下，他是那么的脆弱，应用拉克的フォース技能可以轻松获胜。

胜利后，拉克询问捷多“你总是这样乱来吗？”“不是，只有之前他们侵占村子时才会这样”“那现在呢？为了一朵无名的小花值得这么拼命吗？”“唉，所以说他是个小孩子呀。”阿鲁诺在一旁插嘴，但拉克的眼里却闪动着温柔的光芒“但是，你的这种行为是值得夸耀的！我要和这朵小花一起感谢你，捷多，记住你此时此刻的心情吧，请你一定要珍惜它！”

黑玛瑙之间

在气氛阴森的房间中，特务机关局长拉姆达（ラムダ）正在向铁甲骑体的骑士们汇报：“现在已经确定了ARM的活性化波形，我将会起用直属精锐ブリューナク来追踪他们，为了法鲁盖亚的未来！”

港町ポートロザリア

众人回到港町后，在记录点处商讨下一步的行动，选择“会议”中的“パーティ”选项。拉克：“我感觉刚才的兵队并不是无组织的，而是有目的地在行动。”由莉：“他们的目标是我制御ARM的能力，但我的力量并不是天生的，而是从小在研究设施中进行实验而得到的。不过捷多，你的力量就不一样了。”“那我的力量是什么？”“我也说不清楚，但我要再警告你一次，一旦你知道了事情的真相，就会一直被想要获得你的力量的大人们所追赶，





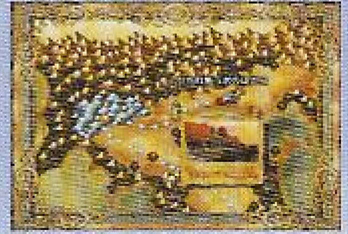
即使这样你也想知道吗？”“虽然我很害怕，但想要去向更广阔的天地的话，我就不可以在这里逃避！”“是这样吗。在路过キュレーン的时候，我发现那里离我过去所在的设施不远，去到那里的话你就可以明白了。”因此众人决定去往研究设施，离开港町去往“彷徨えるセレスディ”。而在ブリューナク总部，拉姆德召集了所有的精锐干部，商讨抓捕由莉的事情，并派出了其中之一的杰雷米（ジェレミィ）去执行任务。

彷徨えるセレスディ

面对着这里的一片荒凉，捷多想要知道造成了如此之大的破坏的“战争”到底是什么东西，阿鲁诺就给他讲起了这场战争的起源：这场星球级的大战是由将法鲁盖亚一分为二的两大势力引发的，一个势力是超越主义与国家的由国家盟主列席的“泛国家统合星府”，另一势力是对抗其统治而崛起的市民组织共同体“议会骑士团”。专制君主与民主议会，这两大政治形势必然而然地起了冲突，两方都为了自己所要守护的法鲁盖亚的未来而战斗，战火席卷了法鲁盖亚全土，投入到战争之中的兵器也越来越凶恶，强大的力量妥

为了双刃之剑，时间整个星球遍布疮痍。这场战争就这样持续了78年之久，最终陷入了泥沼化的境地，两大阵营都为此耗尽了人力与物力，再也无法支持下去了。这时，战争以不可预知的形态迎来了终焉，统合星府由于内部的政变而土崩瓦解，失去对手的议会骑士团获得了胜利。但险恶的形势却没有因此而有所好转，骑士团的内部成员全都心怀鬼胎，致力于争权夺势，导致战后的复兴工作停滞不前。议会骑士团长因此有意解散议会，但却遭到了暗杀，致使局面更加地混乱，一直持续到了现在。

捷多一边听故事一边前行，发现通路被石块挡住，因此返回途中的屋子，使用炸弹炸开屋内的石块，然后到里边拿到炸弹走出屋，去被阻的门口炸掉石块进屋。屋内有一个魔法封印的门无法打开，要先从上边出去，炸掉石块拿到魔法钥匙后回来开门进入，之后从上方出去，会遇到这个城市中的亡灵的集合体，展开BOSS战。本战中如果由莉已经修得了破魔的魔法的话将会十分简单，BOSS在HP低的时候会使用SLOW反击降低我方速度。将其击破后，由莉使用圣诗将这些亡魂引导到了安息的场所。



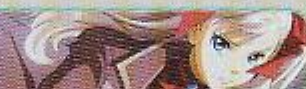


前方依然要用到炸弹，可以炸开几个开关，在一处桥上有石块挡路，如果炸掉石块的话桥也会塌，因此要在炸弹爆炸后开动ACG迅速跑过桥。在一处被女神像堵住的地方，要先炸开下方的石块，然后出去再回来，把下方的炸弹与上方的炸弹都拿到女神像边引爆即可通过。

刚走出来，捷多等人就遭到了杰雷米的袭击，捷多显得相当愤怒，“为什么要追着由莉不放？为什么拥有力量的人要互相伤害呢？战争不是已经结束了吗？”“已经结束？不要开玩笑了，战争还远远没有结束！在你手上拿着的是什么东西？是制造破坏的武器！现在开始，就是我们的战争！”说完杰雷米就扑了上来，展开BOSS战。他的攻击力极强，且反击率很高，最好给己方的主攻人员增加防御力，并注意随时回复，看到他有两次行动的机会时推荐进行防御。

胜利后众人来到トゥエンクス大阶梯，听了杰雷米的一番话，捷多对于自己的力量产生了疑问，但拉克的话语给了他勇气与自信“以前我跟你说过，侯鸟之中也分善恶，而我，想成为其中善良的那部分，你也不要对自己的力量产生恐惧，只要想着把他用在好的方面就行了。”这里的地形十分简单，直行即可来到白い孤儿院。

白い孤儿院



进入孤儿院后，大家发现这里居然充满了非常现代化的设备，原来孤儿院只是个假象，这里的真正面目是研究生命进化的研究所，而要探寻捷多力量的秘密则要找到位于地下的研究设施。这里要用到跳起下击的动作来压下开关打开门，之后调查一台终端机，发现里边存满了“进化”、“遗传”、“变异”等相关的资料，并记载了使用病毒促进人类进化的理论，这让大家都吓了一跳，想要研究人类的进化，不是就要进行人体试验吗？之后大家继续前行，拿取光球中的不思议的杖，到火炉处挥动就可以点火变为炎之杖，可以挥动打出火球点燃火炉。随着大家的深入，道路两边都是装有异形生物的容器，感觉十分阴森。记得带上之前的炎之杖，在有三个未点燃火炉的地方发动ACG，全部点燃后打开门，跑道尽头跳起击破脚下的木箱落下，在前进的路上，会有一个异形突然醒来，与其展开BOSS战。此异形攻击力一般，但会使用毒属性攻击，只要注意补充HP即可轻松获胜。

战斗后，由莉想起了自己在这里度过的可怕童年，每天都要接受试验与研究，如同生活在地狱中一般，而唯一的美好记忆，就是对自己关怀备至的哥哥。这里的孩子们除了由莉可以达到B-级之外，都是F级，被研究人员轻蔑地称为次品并一个接一个地消失了。在哥哥消失之前，他与由莉定下了“守护由莉，守护未来，创造出让谁都可以安心生活的未来”的约定，但被研究人员带走后就再也没有回来。

一路打破木箱前进，杰雷米再次出现，他说出这里曾是统合星府的英雄量产工厂，设立的目的就是制作出足以匹敌议会骑士团的英雄—黑衣的死神豪萨（ハウザー）的人体兵器，并要捷多把ARM交给他，捷多则在拉克的鼓励下恢复了勇气，“我的ARM虽然是破坏的兵器，但也是守护由莉这样的孩子的力量！”这次的杰雷米增加了两式技能，在攻击之后可以再追加一次攻击，一不小心就会有人阵亡，必须提升前线人员的防御力，同时注意积攒FP，等到50以上后，由拉克连续发动两动特技将其秒杀。

胜利后，愤怒的捷多冲了上去，却被杰雷米打倒在地，由莉不顾一切地挡在捷多的身前，而杰雷米却丝毫没有停手的意思。就在杰雷米即将扣下扳机之时，ブリューナク的副局长克鲁斯尼克（クルースニク，以下简称克鲁斯）驾驶着摩托赶来制止了他，警告他确保由莉的安全才是第一位任务，如果一意孤行的话将视其为背叛而就地正法。而由莉认出克鲁斯正是她失踪的亲哥哥！不过已经没有时间感动了，众人趁克鲁斯与杰雷米对峙之时跑掉了。

空中空母エウラリア

在ブリューナク总部，拉姆德得到了“圣女”的来电，得知由莉已经被确保，其中还谈到了“神剑”的发掘与感星受胎计划，而骑士们则说由莉是解放神剑的关键，关系着他们的未来。

另一边，捷多等人虽然逃离了杰雷米的追杀，但却发现被困在了某处。谈话中阿鲁诺认为敌人并不只是想要获得力量，因为比起由莉来，捷多天生的ARM适应能力要更加强大，因此敌人执着于由莉的背后肯定还隐藏着某些阴谋，但现在的当务之急是找到脱出的出路。先向右走，顺着横杆跳跃向上，出门后大家都被眼前的景象惊呆了，原来众人在慌乱中跑入了敌人设置好的巨大空中空母内，现在已经升上了高空中，想要成功脱出就只有到甲板上夺得脱出用飞艇，因此众人开始向甲板进发。一路上对于跳跃的要求比较高，后面的开关需要使用ACG能力，在攀爬管道前进时，按下上键可以落下，按下X键则为攀上，经过几处需要跳跃与ACG的地方，捷多等人再次遭遇变异生命体的袭击，展开BOSS战。这个变异生命体虽然经过了进一步的进化，而且会召唤杂兵出来助阵，但其实力还是相当之弱，战斗中没有什么难点。

之后要利用箱子进行跳跃，且会遇到一场杂兵战。前行发现控制装置后，熟悉机器的阿鲁诺一边讲着自己的身世一边进行着操作，“我小的时候老妈就去世了，老爸告诉我她去了天国，因此我认为只要学好机械，以后就可以开着飞机去见老妈了，现在看来很幼稚呀。”完成操作后出门右行，来到甲板上，看到了脱出用的飞行器，但也遇到了空中空母的指挥官，自称ノーブルレッド的空间制御者塞斯（サイス）。所谓的ノーブルレッド，就是类似于吸血鬼的种族，是非常高等的魔族，一见到塞斯，阿鲁诺被他强大的魔力吓得要命，但捷多还是勇敢地冲了上去。比较难的一场战斗，由于塞斯可以控制空间，因此普通攻击无法命中，必须使用魔法、召唤或是道具中的魔石来对其进行攻击，注意其HP所剩无几时会使用吸血魔法，因此最好算准时机，一口气将其打败。胜利后，塞斯使用反击将全员HP打为1。





面对塞斯的强大力量，捷多等人有些力不从心，而塞斯更因为能量的消耗而想吸阿鲁诺的血来进行补充，把阿鲁诺吓得体如筛糠，这时捷多勇敢地挡在了他身前，“小朋友，你为什么要保护这个胆小鬼呢？”“阿鲁诺才不是胆小鬼！”“呵，刚才怕我怕得要死，一心想要投降，最后甚至还可能临阵而逃住的人难道不是他吗？”“不管你再说几次，阿鲁诺也绝对不是什么胆小鬼！他是我们的伙伴，会舍身保护同伴的朋友！”听到捷多充满信任的话语，阿鲁诺毅然站了起来，跑到操控台启动了几架飞机撞向了塞斯，虽然塞斯张开了空间结界进行防护，但仍被卷入了猛烈的爆炸之中。没有陷





利的喜悦，阿鲁诺在一旁陷入了深深的自责“我多么希望自己可以像个男子汉那样！”，而经常讥讽他的拉克则握着他的手，温柔地安慰着他。但这温馨的画面并没有持续多久，失去了恋人塞斯的贝莉埃尔（ベリエール）出现，将众人吸入了异空间。从拉姆德与部下的对话中可以得知，塞斯根本就不是什么ノーブルレッド，他只是患有严重嗜血症的人类罢了，而他力量的源泉则来自于经常被他吸血的恋人贝莉埃尔，她才是真正的魔族！

在异空间中，贝莉埃尔要将众人永久地困住为恋人报仇，捷多当然不会乖乖等死，一路上前进，遇到死胡同的话就返回寻找其他出路，没有什么困难的地形，压下几个开关即可通过，中途会遇到一场杂兵战。在异度空间的最深处，捷多再次遇到了贝莉埃尔，进入BOSS战。在战斗中，贝莉埃尔会召唤出一个巨大的球体来替她挡住一切攻击，且会在大球被破坏后的那一回合中继续召唤，因此想要攻击到她就要计算好击破大球的时机，最好能在击破大球后有拉克行动的机会，使用特技两动可以很快解决贝莉埃尔。



失败之后，贝莉埃尔不明白为什么自己的力量这么强大却会败北，阿鲁诺解释原因是她要维持这么巨大的空间，因此致使力量分散，贝莉埃尔则要将空间压缩致众人于死地，赶紧脱出吧！在逃走的路上是有时间限制的，很多地方都要应用到ACG能力来节省时间。突然，拉克摔倒了，而后边被压缩的空间正在急速地袭来，眼看她就要被吞噬其中，阿鲁诺不顾一切地冲了过去救她，拉克却要拒绝，“不要管我，快走吧，你的生命和我的……价值是不一样的！”“胡说！赶紧站起来跟我走！”阿鲁诺表现出了少有的强硬，拉克也因此得救了，但贝莉埃尔再次袭来，“无力的人类呀，你们就放弃挣扎准备等死吧！弱肉强食，这不正是战争的道理吗？”“才不是这样的！你们袭击了我的村庄，伤害了无辜的人们，还一直追捕着由莉，做了这么多坏事，但我与你们战斗的目的却不是为了报复，我是为了让弱者不再被强者所伤害而战！ARM对我来说是非常沉重的，它是可以轻易夺取生命的武器，是生出战争的力量，我根本没有办法像你们这样随意地就使用武器！”之后的BOSS战打法与上一次相同，可以轻松获胜。再次战败后，贝莉埃尔也有些被捷多所打动了，“你说你了解ARM的沉重，那么你也感受一下后面的话语的沉重吧。我从很久以前就在看着人类不断地重复着战争，用武力来夺取生命，而作为人类的小孩的你们也在使用着一样的力量，这样的你们会有着不同的理想吗？哼，有趣，如果你们真的可以实现这理想的话，我就可以……和塞斯在一起了……”

随着贝莉埃尔的死去，异度空间也崩溃了，众人在阿鲁诺的冷静分析之下逃过一劫。昏迷中，拉克把捷多看成了黑衣的死神，难道他们之间有着什么联系吗？拉克醒来之后，发现大家正身处在一片森林之中，一路向右脱出，在记录点处，由莉与拉克生火做饭，捷多与阿鲁诺则负责出去打猎。当两人回到营地时，却没有发现身后跟随而来的黑影……“熊呀！！”惨叫声划破了森林中平静的空气，但其实尾随他们而来的只是一个虎背熊腰的大叔，“我不是什么熊了啦，只不过是有5天没有吃到饭了，闻到你们这里的香味才找过来的。”“……，这不就是熊的行为模式吗？”“不管了啦！赶紧给我点儿吃的！”由莉却显得态度很坚决“不行，没有经过最后的调味是不可以给人吃的！”“我要饿死了啦，还管什么调味呀？！”“不可以就是不可以！”“我再也受不了了啦！！！”这次轮到大叔的惨叫在森林中回响了。当由莉终于完成料理之后，用阿鲁诺的话说，这位大叔像洗衣机一般风卷残云地吃了起来，他叫做嘉文（ガウン），为了到森林里救人而迷了路，幸好遇到了捷多等人，不然他与要救的人都会困死在森林中了。之后嘉文与大家同行去找昏倒在森林里的人，捷多发现竟然是同村的雷蒙德大叔！他是从海上漂流到这里的，身体十分虚弱，众人赶紧带他去附近的不夜城ギャラボ ベーロ治疗。

到达不夜城后，从记录点旁的路进入，找到医生治疗雷蒙德，从他那里得知母亲与村民们都平安无事，而捷多看起来长大了许多。之后众人来到酒场感谢嘉文，并从他那里得知列车的事情，捷多认为坐上列车去到远方就可以躲避ブリューナク的追捕了，因此决定带由莉去钝色的驿站バックライ坐列车，还邀请嘉文同去，嘉文一开始以“还有工作要做”谢绝了，但摸到自己空空的口袋后，他还是同意了同行的事。

特殊军用列车“银星章”

在ブリューナク的列车上，拉姆达正在与捷多的母亲埃塞尔达谈话，原来村民们都已经被ブリューナク捉住了，埃塞尔达依然不愿与他们合作，“我们是不会合作的，所谓神剑，不过是统合星府的无聊玩具罢了。”“神剑是由市民代表组成的议会来决定使用方法的，不是经由军人的意志，而是由星球上的人民来决定的。开拓未来的不是神，而是无名的人们。”从拉姆德的话中，可以看出他并不是险恶的坏人，只是坚持着过激的正义罢了。

カリュシオン城

这次的目标地点非常远，中间要经过好几个地点，首先便是カリュシオン城。在这里，捷多问起了嘉文旅行的目的，“我是为了找一个人，一个过去曾被称为英雄，现在被判为战犯的人”“那么他是坏人吗？”“这怎么说好呢，我问你，什么叫做恶？”“在战争中给予别人伤害的人吧？”“是吗，战争让世界各地都在流血，使悲剧不断地重复，但是，战争中的一切都是罪恶的吗？战争本身是罪恶的化身，是不应该二次上演的悲剧，但是，被卷入战争中的士兵却不全是罪恶。也有着为了守护父母、妻儿以及深爱的家族而战的人，为了守护友人、恋人、恩人以及家乡而化身为鬼的人，他们也要被称为恶吗？”听了他的话，大家都沉默无语，陷入了沉思。“我正在找的人虽然现在被称为战犯，但我却不认为他是坏人。”“那么嘉文你认为什么才是恶呢？”“在我看来，无法守护心中的信念，不能贯彻自己的‘义’的人就是恶，不能保持‘义’的人是很差劲的人，而我要找的人是比谁都更守信义的家伙！”





这里是一条直路，直接向前即可通过。在出口处，嘉文听到捷多说追捕他们的人是ブリューナク时有些动摇，并决定退出捷多等人的旅程，虽然他答应有事情的时候会帮助他们，但还是被阿鲁诺讥讽，阿鲁诺还表示自己不会成为像嘉文这样的大人。

ブラタバナ回廊

刚来到这里，众人就遇到了来自地底的巨大怪兽BOSS的袭击，这个BOSS会使用命中率低下的魔法，如果中招了只要离开所在HEX即可，其他的攻击方式就是地属性攻击与物理攻击，如果之前由莉学会了“地属性耐性”的话会令战斗轻松不少。一阵猛攻获胜之后，来到一个有机关的岔路，右边需要按压下开关，左边则要先打开一个开关，然后上去拿个坛子下来砸动另一个开关，两边都打开后前行，有的地方需要拿取GOODS打通，来到最深处后，又见到了由莉的哥哥克鲁斯。“哥哥！”“跟我一起来吧，由莉，法鲁盖亚的未来需要你！”这时捷多站了出来，“你是由莉的亲哥哥吧？那么你为什

么要协助那些人"对于你之前保护由莉的事情，我向你表示感谢。但现在开始是我们兄妹俩的事情了，外人请不要干预。由莉，你还记得吗，我们当时所订下的约定？守护你，守护这个世界的约定，我直到现在也没有忘记。"而对久别重逢的哥哥，由莉强压住自己的感情"我明白了，我会跟你走的，但在这之前我要知道一件事情，要带我走这件事是出于哥哥自己的意志还是他人的意愿？""当然……我也有这种打算……"听到这种回答，一旁的捷多按耐不住了，"为什么不大声地喊出'我要以自己的意志来守护你'呢？你这种回答会令由莉不安的！""什么也不失去就想要获得，那只是你这种小孩子的幻想罢了。"冷冷地说出这句话之后，克鲁斯居然也拿出了自己的ARM！随后捷多与他展开单挑，虽然克鲁斯看起来很强大，但其实力却只是一般水平，只要与其硬拼即可轻松获胜。突然，克鲁斯的ARM发生了暴走，由莉急忙用自己的ARM制御能力为他治疗，但却发现克鲁斯德ARM正在拒绝他的精神与肉体，强烈的拒绝反应甚至使ARM反过来开始侵蚀他。而克鲁斯则捡起了地上的ARM碎片吃了起来，原来这就是他凭借F级的能力而能驱使ARM的原因。看着哥哥的样子，由莉感到很悲哀，"哥哥，我不能跟你去了，如果哥哥真心地想守护我的话，我是会跟你走的，可是……"这时，侦查小队长托尼（对，还是一开始那个，这可怜的人，又被降级了……）带队出现，在这么狭小的地方与军队交火可不是什么好的选择，于是大家急忙逃走。





前边有几个踩机关及平台跳跃的场景，在一处有四个石像的地方需要解一个比较麻烦的谜题。这里有三个石像点着火，只有一个是熄灭的，需要把它点燃才能通过，方法是走过这里先进到最里边，绕到最高处拿到不思议的壶，然后从平台处跃下，把壶放在有火焰飞过的地方，小心不要被火击到，那样的话就会把壶摔碎。等火焰从壶上方飞过将其点燃后，再次拿起壶向回走，在会移动的平台到达合适的位置时使用ACG通过，最后把火焰壶扔到熄灭的石像口中即可点燃火焰，但兵队也在此时赶到，打败他们后脱出。

离开火焰回廊，众人来到了冰雪之地アルジュントネーベ，在雪山上，望着美丽的极光，拉克讲述着自己旅行的目的"我的家乡是由无机物构成的世界，到处都是残垣断壁，在我的记忆中，只有猛烈的爆炸与被撕裂的大地，因此我想要寻找美好的事物，用美丽的感动来打消我脑海中的丑陋记忆。"这里的地形相对简单，很容易通过。

在银星章号中，拉姆德要埃塞尔达协助神剑的研究工作，从他们的对话中得知，神剑本来的制作目的是修复星球用的设备，被称为Ambient Reorganizationg Metirial，简称为ARM，是应用极其微小的机器人来进行行星复苏工作的技术。而拉姆德提到法鲁盖亚的未来时居然泪流满面，叫喊着"为了这颗星球的未来，即使与全人类为敌我也心甘情愿！"

彼方へと通ず水底の路

这里出现了一种需要推动的转盘机关，不过基本上没什么难度，前行会看到被巨大怪兽追赶的嘉文，什么也别说了，抄家伙上吧！这个怪兽为水属性，主要攻击手段为水属性魔法与物理攻击，且其物理攻击还会附加瞬移效果，在战斗中尽量将它移动出水属性HEX，这样可以降低其属性攻击的威力，然后使用禁锢魔法将其困住即可，获胜后，嘉文再次与我方同行。前方区域需要用壶来点火，但要小心不要被水浇灭。乘坐电梯来到河底隧道后，与嘉文配合打开机关前进，最后一处机关需要同时压下才能打开。重复三次之后，众人乘坐上电梯，但却突然出了故障，在半路停下，在大家束手无策之时，嘉文开口了"我有一个提议……先吃饭吧，饿着肚子是想不出好办法的。"大家一起看着阿鲁诺"再过15年，你也会变成这种大人的。""我现在已经是大人了！"刚吃完饭，嘉文就打起了雷一样响的呼噜，"满足了欲望就马上睡着，简直好像野生动物一样"拉克这样评论道。不过嘉文还是很有义气的，在他睡醒之后，提议让大家踩着他跳起，同时借助他的拳头力量到达出口处，"小孩子们呀，是要越过大人的肩膀去往未来的。"

在出口处，双刀男休格（ヒューゴ）拦在那里，他的能力为"绝对的彼方"，可以将时间压缩，使得他的行动时间几乎为0。在他的能力面前，捷多的ACG超加速能力毫无施展的余地，就在捷多几乎绝望之时，拉克站了出来将休格的攻击一一化解，令他非常惊讶"不可能！居然能挡住压缩时间下的攻击？！""在你攻击的瞬间，时间会随之流动，这是你的'绝对的彼方'的弱点。如果抓住这个瞬间同时动手的话，我的剑会将你斩为两半。"但这时拉克突然剧烈地咳嗽了起来，休格趁机发起猛攻，捷多对拉克非常担心，但拉克却在鼓励他"比起担心我来，还是想想你自己吧，虽然超加速被封住了，但你其他的能力还在。自信是强大的源泉，相信自己，勇敢地前进吧！"捷多猛然醒悟，利用超加速诱敌，成功地破解了休格的压缩时间，展开BOSS战。因为可以压缩时间，休格会在我方攻击时移动到其它HEX令攻击无效，因此把他围起来困在一个HEX中，然后猛攻即可获胜，拉克的"龙刃"效果奇大。战胜后，休格感到很困惑"我居然会被小孩子打败？""即使你把时间停止，我们也会一直前行。每过一天，我们的力量都会更加强大，未来是不会被停止的！""我败给了出色的战士，我认输了，去吧，前方才是你们的征途。"

银星章号上，拉姆德继续着与埃塞尔达的谈话，其中谈到了统合星府的英雄"黑衣的死神"，还说自己的友人正在追寻他，难道嘉文……

水のほとり

在这里，众人又遇到了嘉文，真不知道他是怎么出来的。一路直行，捷多在出口处见到一只溺水的小狗，救起它后遇到了一名黑衣的男子，他说自己也要拯救小狗，在与他握手的瞬间，捷多看到了幻象。同伴们赶来后，嘉文看到男人的背影显得有些紧张"他是过去的英雄、现在的战犯，也是我要追寻的人。"之后他离开了队伍。

天地を分つミムクリルウ

在这里增加了铁网的机关，在网下跳跃可以抓住铁网移动，抓在铁网边缘按上+X可以翻到铁网之上。在一处会进行强制杂兵战，获胜后敌人再次出现，阿鲁诺让大家分散作战，却中了敌人的计策，由莉成为敌人的主要目标。胜利后，阿鲁诺对于自己判断失误感到很自责，这时阿夏与菲奥莱（アーシア、フィオレ）出现，对经常自诩为"有着剃刀一样敏锐头脑"的阿鲁诺冷嘲热讽"真是个便宜的剃刀呢，非常脆弱，容易折断呀。"但捷多却表示相信阿鲁诺，之后前行，与双子展开BOSS战。尽量不要站在她们中间，不然会被合体技攻击到，最好让拉克两动先干掉一个后就没有威胁了。

胜利后，她们居然选择了自爆！在由莉即将被卷入之时，阿鲁诺抱起阿夏跳起，阿夏仍不忘嘲笑他"你这个差劲的剃刀，难道不知道你的死会让同伴困扰吗？""哦嘿，我可是把双面刃的剃刀哦！"话音未落，捷多发动超加速将阿夏踢飞，拉克埋怨阿鲁诺道"真是胡来，出了差错怎么办？""没关系，我相信小鬼头一定会帮我的。"由莉向阿鲁诺道谢，这让捷多十分高兴"你是在说谢谢而不是对不起吗？太好了！这是一种进步！"之后离开，走过一条直路的荒れ野巡る鉄の道，终于到了褐色的驿站バックライ，但这里已经有6、7年没有通车了，与镇中的人对话后，由莉说看到了哥哥的身影，于是追赶着前往村外。







遥かに掲げし决意の塔

进入塔后，要开动左右两边的机关，右边放四个炸弹在四个开关处，然后在中间放一个点燃的炸弹引爆，在之后的伸缩机关处发动ACG通过，利用弹簧跳到高处，前行是连续的弹簧跳跃，在会消失的平台处如果掌握不好时机就发动ACG跳上，在三个开关处把炸弹点火后扔过去炸开，就会出现传送水晶，回到大厅后与守护兽的集合体交战。由于此BOSS对于全部属性都是还性化，因此只能用无属性魔法及物理攻击，最好把它移动到无属性HEX困住，由拉克主攻。

胜利后向左前进，通过切换开关踩着箱子跳跃，在有三个能推动的箱子的地方，推动箱子作为落脚点向上，上边的三个箱子处，要先把下方的箱子利用滑铲踢碎，然后把中间的拉到右边，上方的推下落到中间箱子上即可跳过，之后是一个简单的仓库番，把几个箱子推推拉拉压住开关，通路就会打开，在里边见到克鲁斯。“哥哥你需要的是我，还是我的力量？”由莉质问克鲁斯，“我需要你，因为有很多需要你的力量的人，为了人类的未来，力量不只是用于作战，还可以用于修复。看看这被破坏的星球吧，还有被恶化的人心，我们需要你来修复它们！”由莉被他所动，正要过去，被捷多拦住“那个人不是克鲁斯，他绝不会用花言巧语来迷惑自己的妹妹，他只会用行动来表达自己的意志。”由莉哼起了童年时的歌谣，但克鲁斯竟没有听出来，他果然是假的，是被称为“黑暗的细语”的艾尼露（エニール）所变装的，之后展开BOSS战。艾尼露的能力很弱，但会召唤出HP只有1的各人的幻影，如果击破幻影的话，对应的角色也会战斗不能，因此要使用随机移动魔法把她和幻影分开，轻松获胜。

胜利后，由莉的态度很坚决“我不会再逃了，因为有大家在我的身边，虽然大家保护着我，让我‘即使逃走也可以’，但同时也教给了我‘不要逃避的坚强’，比起对不起，谢谢的力量更加强大。从此以后，我不会逃避心中的不安了，我要超越它！”“是吗，原来还可以这样，如果能早些遇到你们就好了。你们走吧，希望我也能分享到你们的坚强。”

回到驿站，在车站处，捷多看到远去的列车上有母亲的身影，他不顾一切地冲了上去，发动ACG骑起站台处的自行车就追，在马上要被列车甩下之时，嘉文从车中出现把捷多拉上了车，同伴们也驾驶汽车赶来，与士兵们开战。一路向前，经过几场战斗之后，与决斗男爵巴鲁卡因展开BOSS战，各种辅助魔法对其无效，且在蓄力之后的攻击伤害锁定在9999，因此还是跟他硬拼吧，最好使用拉克的“威吹”取消其行动，之后就任由我方宰割了。前行到达关押埃塞尔达的车厢，但却被拉姆镣切断了车厢的连接，在分岔路走向了废弃的铁路线，载着众人的列车落下了悬崖。

埋葬都市

阿鲁诺醒来后，发现拉克正在身边做汤，原来他们与其他人分散了，而且还被不知什么人做了应急处理，伤势轻微，但拉克突然又剧烈的咳嗽了起来，阿鲁诺显得非常关心“拉克，你……？”“我没事的。”“怎么会，之前不是也有过这种情况吗？你受伤了吗？还是病了？”“这不能算是受伤，说是生病似乎也不太确切。10年前，我在这里被破坏了，身体上被刻上了永远无法医好的伤痛。我们落下的地点是都市的亡骸，突然崩坏，一切存在都被抹消的我的故乡费尔库莱伦。”“没有医治的方法吗？”“医药已经没有效果了，如果还是不能相信的话，看到包裹在衣服下面的受伤的身体，你就会相信了吧？”“我相信，因为是你讲的。”“我剩下的生命已经不长了，所以我想要寻找美好的东西，我不想让自己陷入这种绝望之中。”“刚刚遇到的时候，我还有些无法理解你旅行的目的，但是现在……大家都背负着什么在旅行着，只有我一个人什么也不知道……”“不背负着什么就是错吗？来喝吧，汤热了，不过味道我可不保证哦。”“好香！再来一碗！”拉克的脸微微地红了“这样也不错呀。”

捷多处，用火药箱炸开拦路的岩石后，捡到不思议的杖，用它触碰光亮处就会变为光之杖，把光球打到对面的光亮处就可以瞬移过去，前边转动转盘改变墙壁的角度跳上，跳过会落下的平台，抓着管道向上跳跃，之后会与阿鲁诺和拉克会合。前边的机关依然是炸药箱和光之杖解决，在有火的地方用盾牌保护着通过，注意盾牌的角度。前方利用跳跃与滑铲配合通过，还有管道与铁风的攀爬。画面转到由莉那里，她正与之前见到的黑衣男人同行，黑衣人把她带到了一处亡魂缠绕的地方，让由莉咏唱圣句超度了这些亡灵，以赎清当年自己在这里犯下的罪“多年前的今天，我在这里夺去了无数的生命，但我的愿望只有一个—让这个世界再也没有战争！”回到捷多处，推动机关跳上平台后，来到一个巨大的风扇前，需要发动ACG强行冲过，途中必须吃到3个沙漏，不然时间不够，在风扇前利用滑铲从缺口处滑过。在与由莉会合后，捷多与黑衣男握手，并再次进入幻觉中，来到了多年以前的静止之村。与村中的村民们一一对话，捷多得知他们是开发ARM的技术人员，捷多





手中的ARM是3号机，黑衣死神豪萨的是2号机，克鲁斯的为试作型，而4号机“神剑”则是威胁人类存在的巨大灾祸而被封印了。全部对话后，回到村口处与黑衣男子对话回到现实，突然，嘉文带领着兵队出现，要抓捕黑衣男子，也就是黑衣死神豪萨，并且要带走由莉，原来他是ブリューナク的干部之一，“双截锐爹”。豪萨拿出ARM，但却被由莉制止了“不要对前方的道路感到不安，我不希望再有任何人受到伤害了，我愿意跟他们走。”捷多显得非常愤怒，因为在他心目中，嘉文既像父亲又像兄长，一直在帮助着他成长，而现在，嘉文居然背叛了他们！“大叔！我以为只有你，是与那些大人们不同的！”“随你怎么想吧，赶紧长大成为大人吧。”“放心吧，我死也不会成为你这样的大人的！”一直被同伴们嘲笑好像嘉文的阿鲁诺也很愤慨，但处于兵队包围之中的众人只能眼睁睁地看着由莉与豪萨被带走。

捷多三人[illegible]阿鲁诺认为敌人的本部就在附近，与所有村民对话得知在西边有战舰出没，于是众人越过一条直线的砂食みに沈む集落，赶往砂上战舰。另一边，得知由莉入手的骑士们欣喜若狂，原来他们想利用ARM的活性化能力来获得不死的生命，但却无法抵御ARM的抗拒反应，因此需要切除由莉控制思维的前额叶蛋白质来为他们与ARM建立联接，这就是所谓的"未来受胎计划"，拉姆德对于他们的计划有着一些疑问"难道你们想成为神吗？""是的，我们要作为神来永远地统治这个世界。""不要开玩笑了！就算是神创造了这个世界，编织未来的也是人类而不是什么神！而且这样做也违反了议会政治的民主主义，与统合幸福的做法有什么不同？""经过永久的大战，我们现在知道了民主政治的脆弱，我们想要建立开明的政府，但最后却面临不得不解散的局面，这是为什么？！因为民众想要的不是民主，而是由优秀的统治者管理的社会！你明白吗，拉姆德？""不！我们ブリューナク是为了把权力交还给民众才背负着污名战斗到了现在，所有人都为了民主政治而把性命交给了我，如果知道你们的目的只是这个的话，他们……""你居然敢这么说？你被解职了，ブリューナク也被冻结了！"

砂上战舰ガラ・デ・レオン

拉姆德把刚才的事情讲给ブリューナク的干部们，克鲁斯听后决定去救出妹妹，"拉姆德，你也反对他们的计划吧？""作为特务局局长，我是无力表态的，但作为拉姆德，我无法接受。""那么我要去救我的妹妹了，作为克鲁斯。"



在施计潜入战舰后，用ACG通过红外线防御阵，第2个红外线阵比较麻烦，需要用到跳跃和滑铲，在最后一处蹲下等待，当转到最大的缺口时发动ACG滑铲过去。之后把弹簧块推到下边，从左边弹上，前行遇到克鲁斯，他会加入队伍去救妹妹。不久遇到三等操纵士托尼（这厮又降级了……）虽然克鲁斯由于没有吃辅助药品而致使ARM无力，但在他的强韧意志下空手打倒了托尼的机甲，随后进入战斗，轻松搞定这个无能的家伙。前行在开关处需要拿到前边的剑后回来砍动，在牢房内见到由莉，合流后寻找脱出艇，克鲁斯离队。前边是几个需要ACG的机关，并要推落弹簧块。

黑玛瑙之间，克鲁斯向拉姆德请求处罚，但发现骑士们已经被拉姆德打倒，"你们这些仇视未来的人！将自己藏在铠甲中，不会被任何人所伤害，但也因此忘记了被伤害的痛苦。脆弱！丑恶！法鲁盖亚的未来不是由软弱的家伙所创造的！""拉姆德，你太愚蠢了，民众才是真正的弱者！毁掉民主主义的，正是民众自己呀！"拉姆德闻言泪如雨下"即使这样，我也想把未来托付给民众，他们会变得坚强的！"

另一边，捷多被士兵发现进入战斗，小心兵长的能力较强。前行遇到阿姆德，捷多冲了上去但被打倒，醒来时已经与村民被关在了一起。不久，克鲁斯出现放众人出来，而他也因为失去了信仰的东西而导致精神力不足而无法使用ARM，因此决定离开ブリューナク。前方只有几个需要转动转盘调节平台位置的机关，在最深处捷多见到了母亲，但却被破墙而入的机器人挡住了去路，小心机器人的攻击力很强，差不多一击就能干掉由莉，可以用捷多的机械系必杀技来对付。胜利后，捷多终于与母亲重逢，埃塞尔达要破坏掉神剑，为自己开发出这种东西赎罪。之后从墙壁的洞处出去，在FLOOR10处向画面外走，拿到剑后把升降机降下，把剑放在上边后将升降机升高，跳跃上去拿着剑前行，在有升降机的地方使用同样方法把剑升到上边，砍动开关





来到甲板上。在这里，曾经司为技术者的奥古斯特服下了神剑的碎片，变身为巨大的怪物阻挡捷多等人前进。他并不会主动攻击，可以放心地进攻。之后发生爆炸，众人扔下怪兽脱出，需要跳过会转动的木板，使用ACG能力会比较轻松。乘上脱出艇后，整个砂上战舰都被卷入了大爆炸，捷多眼睁睁地看着埃塞尔达的脱出艇落入了火海，之后会与变异怪兽二度交手，但他依然不会攻击，只会使用火属性反击，轻松取胜。

虽然安全地脱离了砂上战舰，但失去母亲的捷多变得失魂落魄，经过ドラゴンフォシル采掘场去往フローティアハリム。路上，拉克温柔地安慰捷多，但捷多完全听不进去"拉克你又没有在眼前失去自己的母亲！""10年前的那天，我的父母和妹妹都在我眼前消失了，而我自己也背负上了无法治愈的伤痛。""拉克，对不起。""我并不想听你道歉，我只是想让你恢复平时的活力。"阿鲁诺偷偷地问拉克"不想说出来吗？关于你身体的事情？""我只是不想让捷多担心罢了。我可能已经不行了，有时半夜醒来会觉得全身冰冷仿佛死去一般，之后就会恐惧得再也无法入睡，我还能活多久？我都不知道。""不要气馁！肯定还会有厉害的药或是新的治疗方法出现的！"





フローティアハリム

在这里，捷多又看到了袭击村庄的士兵，悲愤到极点的他不顾一切地冲了过去，但却被剑术师傅安利拦住。原来这些士兵对于之前的行为感到很后悔，决定帮助村民们重建家园。从右方的道路下去，在前边的岔路右转与安利谈话，安利要捷多放下仇恨，只有学会原谅别人，自己才能真正地变强，之后去广场找士兵长对话，接受拜托去溪谷采仙草净化村子的水源。

死眠へと诱う溪谷



在这里多出了一种GOODS"不思议的水晶"，把它投入火中就会变为火晶，投入冷气中则变为冰晶，火晶与冰晶在投掷到地面时会令屏幕充满火焰或是冰雪来点燃或熄灭火炉，并变为普通水晶回到手中。前边的机关较为简单，分为左右两条通路，只是在左边一处有电梯的房间的机关会较麻烦，要先站在电梯处向平台上扔火晶，然后捡起水晶到门口火炉点燃，进屋后扔出火晶点火，然后把水晶放在上方第二道门处，下去捡起右边的水晶，在冒冷气的炉子处变为冰晶，拿到第二道门处按X键放下，然后捡起水晶点燃为火晶，再把火晶放下捡起冰晶扔出去，第二道门就会打开，放下水晶捡起火晶走到第三道门处，扔下火晶点燃炉子，门就会打开，转动转盘后跳下，BOSS出现，没有什么难度，在前方的桥处落下，虽然大家都弄了一身湿，但沉重的心情稍微缓和了一些。从右边上去会遇到龙，魔法攻击相当强劲，且会使用毒属性辅助魔法，物理攻击力一般，在受到一定伤害后会飞起，此状态下只有ARM才能对其有效的伤害。前方大树下，众人找到了仙草。

フローティアハリム

回去村子，看到仙草将河流净化，拉克不禁感到一丝悲伤，一个人躲到了一边，阿鲁诺追了上来，"看到你这样，我总算安心了。""为什么？"



“因为看到拉克你也有软弱的一面，这样我就有支撑你的机会了。”说着，阿鲁诺温柔地将拉克抱在怀中“我发誓会永远守护你，如果你不能走了我就是你的双腿，如果你看不见了我就唱歌给你听。我会一直陪伴在你身边，所以，有我在就不要怕。我想要和你在一起，这就是我旅行的目的。”“阿鲁，你好暖和啊。没关系了，有你在，我不会再被恐惧捉住了。”之后作为感谢，村子的工房交给了捷多等人作为落脚处，可以在此进行武器道具的合成，虽然都是极品装备，但材料比较难收集，价格也相当不菲，推荐先配置几个冬虫夏草备用。

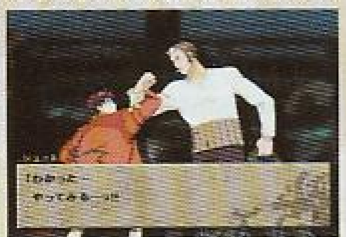
港町ポートロザリア

休整一下之后，众人决定去往监狱岛破坏神剑，因此到港町去坐船，在这里，不仅见到了毫无斗志、如行尸走肉一般的克鲁斯，更在第二天遇到了接受改造后的杰雷米，初战可以轻松获胜，但却被他的ARM捉住，危机之时，为了守护妹妹而重新振作的克鲁斯赶到支援，破解了杰雷米的招数，再次开战。第二次战斗中，杰雷米可以进行4次行动，基本上不防御的话就死定了，最好不要站在一起，可以先积攒FP，然后用拉克的两动将其砍死。虽然获胜了，但船只都被杰雷米所破坏，因此在克鲁斯的提议下去往军用空港ディエパス。

军用空港ディエパス

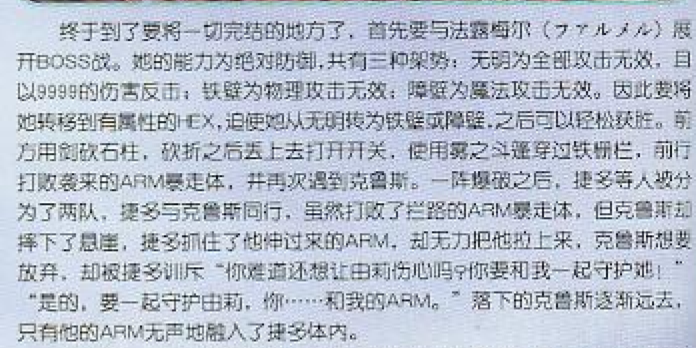
开始会遭遇3个暗杀者，干掉后进入用炸弹炸开箱子拿到ID卡，之后是利用不思议的杖进行光点传送的机关，会在下方遇到嘉文，展开战斗。嘉文并非要置捷多于死地，说如果他们能在12发子弹之后仍然站着就让他们过去。在战斗中，只要攻击他就会遭到反击，并消耗1颗子弹，伤害不高，而嘉文行动





时则会用掉2发子弹，但伤害为9999。12发子弹耗尽后，战斗胜利。“你们一定要去吗？我不想让你们去是因为我很中意你们，不想让你们去送死。”“即使这样，我们也必须去！”一路向下到达格纳库，阿鲁诺发动飞机去往监狱岛，但拉姆德启动了防御设施，10枚导弹呼啸着袭来。千钧一发之际，嘉文驾驶着飞机赶来拦截住了导弹，并在飞机爆炸后用双枪击破了剩余的导弹，真是不愧于“双截铳赞”之名。当最后的第11枚导弹飞来时，嘉文的枪已经没有子弹了，这个热血的汉子将生命燃烧起来，以自己的拳头迎击导弹，微笑地注视着捷多他们落入了海中，捷多他们耳边又回响起了嘉文的话“小孩子们是要超越大人的肩膀来前进的。”“大叔，我以后一定要成为你这样的大人！”阿鲁诺的嗓音中带着一丝哽咽。

监狱岛



终于到了要将一切完结的地方了，首先要与法露梅尔（ファルメル）展开BOSS战。她的能力为绝对防御，共有三种架势：无明为全部攻击无效，且以9999的伤害反击；铁壁为物理攻击无效；障壁为魔法攻击无效。因此要将她转移到有属性的HEX，迫使她从无明转为铁壁或障壁，之后可以轻松获胜。前方用剑砍石柱，砍折之后去上去打开开关，使用雾之斗篷穿过铁栅栏，前行打败袭来的ARM暴走体，并再次遇到克鲁斯。一阵爆破之后，捷多等人被分为了两队，捷多与克鲁斯同行，虽然打败了拦路的ARM暴走体，但克鲁斯却摔下了悬崖，捷多抓住了他伸过来的ARM，却无力把他拉上来，克鲁斯想要放弃，却被捷多训斥“你难道还想让由莉伤心吗？你要和我一起守护她！”“是的，要一起守护由莉，你……和我的ARM。”落下的克鲁斯逐渐远去，只有他的ARM无声地融入了捷多体内。

合流后，从由莉悲哀的眼神中就可以看出她了解了一切，但现在已经没有时间悲伤了，大家在记录点处向上，遇到了拉姆德。“拉姆德，你的目的到底是什么？”“现在的人类过于脆弱，无法适应法鲁盖亚的未来，因此我要启动神剑，引发星球级的灾害，迫使人类进化！我的能力‘泪眼的预言’所看到的未来，是人类种族闭塞的未来！人类必须变强！为了守护全世界的人类，就算让我背负所有的污名也在所不惜！”





拉姆德的能力是预知未来，因此普通的魔法与物理攻击无法奏效，要利用合体技来攻击才能获胜。“终于，我看到的未来改变了！”“泪眼所看到的，当然只是流泪的未来，大叔你也是人类的一分子，只有相信自己，相信同伴，相信全世界的人们，未来才会改变！”拉姆德幡然醒悟，并用最后的力量为捷多他们打开了通路，最后与法露梅尔相拥着走向他们梦想中的未来。

在神剑前，捷多与豪萨相见，并得知他是自己的父亲，但为了法鲁盖亚的未来，有着不同信念的父子俩不得不展开战斗。豪萨的初期形态会召唤防御球体，最好使用魔法或合体技攻击，第二形态会使用烦人的状态魔法，及时用冬虫夏草破解吧，第三形态则会召唤4个ARM暴走体，同时众人领悟最终的友情合体技，背景响起游戏的主题曲，利用从克鲁斯那里学会的对ARM暴走体专用招式可以轻易击倒暴走体，并给豪萨带来巨大伤害，将其HP打为1后，使用最终合体技终结，一切都结束了，“感谢你为我们守护了过去，现在和未来就让我们来守护吧！”豪萨也在捷多的安慰下安心地离去。

フローティアハリム



参拜完母亲的墓后，捷多与由莉回到工房为阿鲁诺和拉克饯行，并约定了10年之后再相见。10年后，捷多成为了森林保护官，守护着自然与动物们，由莉则当上了老师，守护着孩子们的笑容，阿鲁诺与拉克一同旅行寻找治疗拉克的方法，并在途中结婚，生下了一个女儿，之后两人找了个村庄定居下来，经营着一家酒馆，拉克到最后也没有找到医治的方法，但她握着小女儿的手去世的时候，脸上却充满了希望“我已经找到了世界上最美好的事物”。法鲁盖亚再次迎来了生机勃勃的未来……

□文责/龙马

游戏乐趣 完全发掘

TOP-SECRET

绝对隐藏 秘技天地



大激动！大感动！！机战系列中个人最喜欢的“α”系列终于要推出新作品啦！而且最中意的机体“魔神凯撒”也确定了会在游戏中登场！虽然还是看不到魔装机神的影子，能在机战中看到XOS-MKS的愿望也落空了，但看到了第三次α发售的消息还是令龙马激动不已，超级机器人魂再次猛烈地燃烧了起来！由于高达SEED的超强人气，估计今次高达系的机体会强化不少，不过我可是超级系的哦……

□责编/龙马

GBA 海贼王 棒球进行曲

日版　ONE PIECE 棒球进行曲

★隐藏球员：在PUSH　START画面中输入以下指令，就可以使用超强的隐藏人物。

使用「P.路飞」	在标题画面中输入←，→，←，→，A，B
使用「P.艾尼路」	在标题画面中输入↑，↓，↑，↓，B，A
使用「P.罗宾」	在标题画面中输入↑，→，↓，←，B，A
使用「P.索美」	在标题画面中输入↓，↓，↑，↑，B，A
使用「P.乔巴」	在标题画面中输入↑，→，↓，↑，A，B
使用「P.山治」	在标题画面中输入→，←，↑，↓，A，B
使用「P.骗人布」	在标题画面中输入↑，↓，↑，↑，A，B
使用「P.卓洛」	在标题画面中输入←，↑，←，↓，B，A

★隐藏球队 最强联合军：任何一支球队打通故事模式后，就可以使用包括红发、鹰眼所在内的最强联合军。

★魔球出法：特定角色输入以下指令就能使出强力的魔球，但要注意，魔球不是所有角色都可用，还会消耗体力。

蛇行魔球	↑↓↑+A 或：↑↓+A
魔球路线	蛇形
回力标魔球	↓（蓄力）↑+A
魔球路线	类似于回力标
回曲魔球	↑（蓄力）↓+A（持续）
魔球路线	像倒转了的S字弯曲
无影魔球	↓↓+A（持续）
魔球路线	直线
双重分身魔球	↑↑+A
魔球路线	类似于绳结
三重分身魔球	十字键转一周+A
魔球路线	左边波浪形，中央直线形，右边波浪形
消失魔球	投球动作中按B键3次
魔球路线	直线，到了中间消失，之后出现在击球手面前
超左弯曲球	←←+A
魔球路线	向左大弯曲
超右弯曲球	→→+A
魔球路线	向右大弯曲

GBA 洛克人ZERO

日版　ロックマンZERO

★ジャクソン取得方法：首先，玩家必须将ジャクソン以外的其他77个精灵收齐（可以成长的精灵必须把它的能力练到最满）、然后在“不使用任何精灵”的情况下将游戏全破一次，这样一来，当玩家经二次进行游戏时，玩家就可以拿到最后的精灵——ジャクソン了。

★终极模式出现方法：将所有的精灵都收齐之后（包含ジャクソン）、此时玩家只要再把游戏全破一次就可以使用“终极模式”了。在“终极模式”里，原本需要集气才能发动的特殊招式现在可以用输入指令的方式来使用哦！

PS2 斗技场之王2

日版　キングオブコロシアム2

★全部隐藏要素开启：在游戏的エディット模式中输入“小桥蝶野武藤桥本三泽”（这是什么奇怪的暗号呀……），就可以打开游戏中所有的隐藏要素。

GBA 携带电兽2

日版　携带电兽2

★秘密电话号码：0※5—91＃6—885＃7；0＃5—17＃3—2※025；0＃5—13※1—＃9109；0※5—3＃61—3＃310；0＃5—6＃48—57＃88；0＃5—3※36—018※4；0※5—28＃7—7※668。

PS2 头文字D

日版　イニシャル—D

★角色出现表：分为两个部分，一个是“AC篇”；另一个则是“特别战篇”。有些对战角色必须满足特定条件才会出现，会特别写明出现条件……如果没有写出则是一开始即可挑战。

“公道最速传说 AC篇”

“妙义” 初级

角色名	车名	赛道	天气
武内树	AE85	妙义左周	晴
难易度：★☆☆☆☆☆☆☆☆☆			
藤原拓海	AE86	妙义右周	晴
难易度：★★☆☆☆☆☆☆☆☆			
庄司慎吾	EG6	妙义左周	晴
难易度：★★★★☆☆☆☆☆☆			
中里毅	BNR32	妙义右周	晴
难易度：★★★★★☆☆☆☆☆			

“碓冰” 中级

角色名	车名	赛道	天气
东京二人组	S15	碓冰左周	晴
难易度：★★☆☆☆☆☆☆☆☆			
秋山延彦	SXE10	碓冰右周	晴
难易度：★★★☆☆☆☆☆☆☆			
佐藤真子&沙雪	RPS13	碓冰左周	晴
难易度：★★★★★★☆☆☆☆			
阪本	EA11R	碓冰右周	雨
难易度：★★★★★★★☆☆☆			

“赤城” 上级

角色名	车名	赛道	天气
岩濑恭子	FD3S	赤上	晴
难易度：★★★☆☆☆☆☆☆☆			
中村贤太	S14	赤下	雨
难易度：★★★★☆☆☆☆☆☆			
高桥启介	FD3S	赤上	晴
难易度：★★★★★★★☆☆☆			
高桥凉介	FC3S	赤下	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			

“秋名” 上级

角色名	车名	赛道	天气
健二	RPS13	秋上	晴
难易度：★★☆☆☆☆☆☆☆☆			
池谷浩一郎	S13	秋下	晴
难易度：★★★☆☆☆☆☆☆☆			
秋山涉	AE86 LEVIN	秋上	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			
藤原拓海	AE86 TRUENO 秋下	晴	
难易度：★★★★★★★★★☆			
藤原文太	GC8V	秋下	晴
难易度：★★★★★★★★★★			

★出现条件：AC篇&特别战篇·全制霸，文太出现。

“八方原” 超上级

角色名	车名	赛道	天气
末次彻	NA8CE	八往	晴
难易度：★★★★☆☆☆☆☆☆			
二宫大辉	EK9	八复	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			
酒井	DC2	八往	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			
智幸	EK9	八复	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			

“伊吕波” 超上级

角色名	车名	赛道	天气
岩城清次	EVO4	伊下	晴
难易度：★★★★★★☆☆☆☆			
须藤京一	EVO3	伊下	晴
难易度：★★★★★★★☆☆☆			
小柏健	SW20	伊下	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			
高桥启介	FD3S	伊下	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			
藤原拓海	AE86 TRUENO	伊下	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			

★出现条件：AC篇，全制霸…拓海出现！！

关卡&角色出现一览表（特别战篇）

★出现条件：AC篇—伊下拓海·全制霸，特别战篇出现。

“真妙义” 超上级

角色名	车名	赛道	天气
庄司慎吾	EG6	真·妙义下	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			
中里毅	BNR32	真·妙义上	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			

“真碓冰” 超上级

角色名	车名	赛道	天气
佐藤真子&沙雪	RPS13	真·碓冰下	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			

“正丸” 超上级

角色名	车名	赛道	天气
秋山涉	AE86 LEVIN	正丸往路	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			

“红叶” 超上级

角色名	车名	赛道	天气
末次彻	NA8CE	红叶下	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			
川井淳郎	ER34	红叶上	晴
难易度：★★★★★★★★☆☆			

“盐那” 超上级

角色名	车名	赛道	天气
二宫大辉	EK9	盐那下	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			
酒井	DC2	盐那上	晴
难易度：★★★★★★★★★☆			

如果“AC篇、特别战篇”全制霸，文太老爹也打完，那么“公道最速传说”会像大型电玩机台一样，多一颗星，NPC角色也会变强。当全制霸之后，从头开始进行游戏时，虽然会显示多一星，但是“特别战篇”仍旧要把“AC篇”打完才会出现。而“AC篇”的秋下文太和伊下拓海则会保留，第二次玩不用达成条件也可以直接选择挑战。



发烧级游戏玩家新追求?SED新型电视初探

去年10月5号的日本规模最大、级别最高的业界展会——IT电子展隆重开幕，由东芝为主，与佳能合作开发的第三类平板电视SED重拳出击，其近乎无懈可击的特性让人们觉得电视的新时代是否即将来临。它没有缺点、近乎神……它是否能真正取代现有的CRT电视呢？验证这一切的只有时间、还有观众。

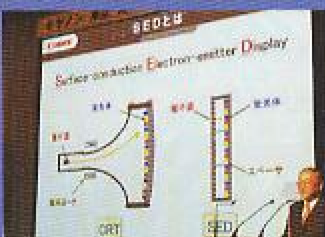
SED显示图像的原理

SED全称Surface-conduction Electron-emitter Display，指的是直接在表面发射电子的一种显示技术。传统的CRT彩色显像管使用的是在后方的一个或几个电子枪，发射的电子顾及整个屏幕，所以要采用强大的电磁偏转线圈来控制其电子到屏幕的入射角。而新型SED屏幕相当于把后方的电子枪变成了一个发射面，并且大大靠近了前面的荧光屏，这样的优势是很明显的：看到这个原理笔者的第一反应是再也没有几何失真和色度不均匀的现象发生了，因为SED相当于一个小电子枪负责一个像素，这样一来，像汇聚、聚焦等问题也都迎刃而解了；另外一个优势是电子发射板到前屏幕之间的距离大大缩小，电子经过的路径减少，像素将更加稳定。由此可见，SED显示器就是一个个小CRT显示器组成的一个大的面板，我们可以成为"数码化的阴极射线管"。

另外的一些优势

●普通CRT采用回扫方式轰击荧光屏，所以会产生屏闪，而SED完全避免了这个问题；

●对比度和响应时间等同于CRT，远超其他平板显示器(OLED除外，但是OLED在大屏幕技术方面存在问题，所以作为家用电视可能性不大)；

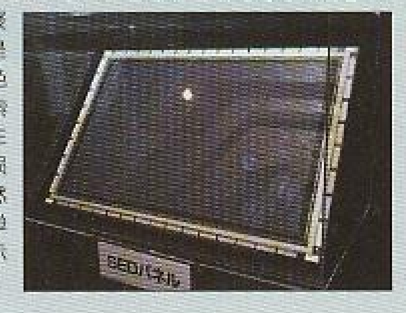


●耗电很少，因为它是自发光体，不需要额外的背光光源来支持，对外界环境的要求也因此而不会很苛刻；

●成本将来会降低很多，可能成为最先普及的下一代平板电视。

那它的成本到底可以有多低，相比其他有什么优势呢？显示器的材料成本可分为面板材料和驱动电路部分，目前已经量产的LCD和PDP都有各自的优缺点。LCD的背光一直是个老大难，尺寸越大，其背光均匀度越难达标，成本因此飙升，所以其面板的成本约占总成本的50%以上。PDP的驱动电路很昂贵，因为它的电路需要承受很高的电压，以最终激发气体发光，其成本约占总成本的70%以上。而SED结合了两者的优点——面板成本基本和PDP相当，驱动电路大约10V左右，只需采用类似LCD的电路即可。

然而老天总不会让我们太如意的。三菱显示器和索尼显示器都使用珑管，三菱公司采用三枪三束结构，在聚焦、色纯方面有杰出表现，但是由于三色之间的协调十分困难，色彩稍为生硬，而且调校困难。索尼公司的单枪三束结构将RGB三色有机的结合在一起，虽然它损失了汇聚，但是却能得到更自然或艳丽却不生硬的色彩，因为单枪的色彩过渡更加丰富。SED显示器如果当作数百万个电子枪的话



，其色彩范围确实是一个大问题，如何调校出自然的颜色(据说发色素还没有达到电视信号的基本标准），应该是这个新生儿的最大问题。

日本平板电视产业的结构重整

DisplaySearch公司最近组织的调查显示，到2008年，平面显示器市场将比2003年增长两倍，市场价值将从2003年的427亿美元增长到872亿美元。

今年年初，业界纷纷传出并购、合作的计划，其中以日本企业居多，另外韩国三星也和索尼合作液晶项目，算是零星的几个分支。富士通把自己的液晶和等离子部门都分割出去，分别与日立和夏普合作，而日立和松下则专心研究等离子技术。

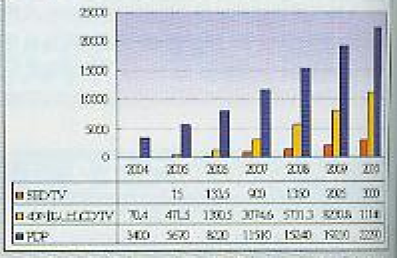
从这个局面来看，夏普完全放弃了CRT电视的开发，并收购了富士通的液晶部门和技术，可能成为未来液晶电视的巨头，日立、松下、东芝三家液晶部门合资成立新公司，亦会瓜分掉液晶电视的很多份额；等离子电视方面，日立和松下的联盟，以及先锋和NEC的联盟，会占掉市场的大部分份额。（那索尼跑那里去了？笔者认为：索尼的动静还不够大，技术还不能独树一帜，暂无法预料其未来，也许它会继续研究液晶背投吧，也是一个不错的选择。另外笔者也认为索尼是一个能把科技和人文有机结合的企业，也许技术不是最先进的，但使用起来却是很舒服的。）

夏普并购富士通液晶以后，直接获得一个先进的制造工厂，还有富士通最好的MVA技术（消除像素间暗部条纹的技术），这些对于夏普来说应该是锦上添花了。富士通的另外一个先进技术eALIS（改进型交互发光技术）、TERES（互支撑技术）则被日立继承，另外松下的加入让生产和销售变得如鱼得水。

日本厂商通过核心技术之间的交流，将使得其在未来的10年内继续领导世界半导体和显示器的市场。

薄型平板电视种类	集团	技术
TFT液晶面板	Sharp（夏普） Fujitsu（富士通） Hitachi（日立） Matsushita（松下） Toshiba（东芝）	CGS（连续晶粒结晶硅）、 MVA（多像限垂直配向技术） LTPS（低温多晶硅）、 IPS（平面转换）
PDP等离子面板	Hitachi/Matsushita Pioneer/NEC	eALIS（改进型交互发光技术）、 TERES（互支撑技术） Super Clear驱动、直镀薄膜、 Smooth Clear驱动技术
SED自发光面板	Toshiba Canon（佳能）	表面电子发射技术

未来几年内各种类型电视的发展趋势图如下：

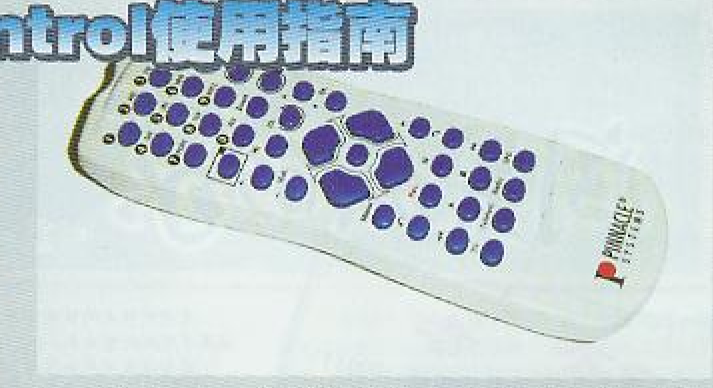


东芝、佳能合作的SED项目由于尚未量产，不能估计其市场规模，但是佳能和东芝透露，他们将先投资1.83亿美元兴建SED显示器生产线，到2007年再投入18.4亿美元进行大规模的生产。两家公司预计，到2005年，这家生产厂每月有望生产3千套50英寸的显示器，他们计划到2008年将这产量提高到每年180万，而到2010年形成每年百万片的生产规模。

□文/ROUNDCLOUD 责/莳䒕

game pop science

遥控的乐趣——SlyControl使用指南



有志成为游戏撰稿人的玩家少不了要用电视卡来抓取截图，住宿舍的学生朋友也往往需要用电视卡来代替电视机，但是在电视卡的使用过程中却经常出现一些小问题。要说电视卡这东西确实比较折腾人——想获得一个比较满意的显示效果的话，就得不厌其烦地调整软件的设置，比起电视机来实在要麻烦太多了。而且市面上这么多种类品牌的电视卡，大部分随卡附送的软件效果都不尽人意，还得去找第三方的软件来配合使用。现在大家公认效果较好的第三方软件是DScaler，比起其他的电视卡软件来图像显示比较鲜亮锐利，动态画面也很流畅。不过新问题又出现了：DScaler不支持遥控器。要操作DScaler就得老老实实守着键盘。想躺在床上看一会儿电视，切换频道的时候还得爬上爬下；买了无线手柄想爽一爽自由的感觉，抓图的时候还是要乖乖地凑到显示器前。当然，购买无线键盘也是一种解决办法，不过一是价格不菲，二是电视卡配带的遥控器也没有了用武之地，实在是浪费。有什么两全其美的方案呢？答案就是外挂的遥控器插件程序。

最常见的遥控器插件有SlyControl和Girder。这两者都支持市面上绝大多数型号的遥控器，并且具有很多增强功能。使用它们不仅仅可以控制DScaler等电视卡软件，同样也可以配合Windows Media Player、WinAMP、RealPlayer、ACDSee、PowerDVD等软件来使用，这样在你欣赏音乐、观看影碟的时候都可以用遥控器来操作，惬意多了。下面我们就具体介绍一下SlyControl的使用方法。

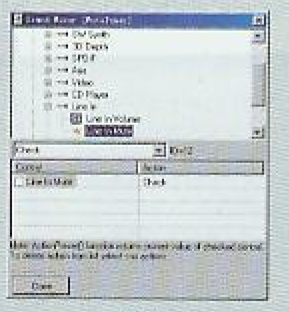
STEP1 软件安装及设置

首先当然是安装好硬件。将遥控器的接收端安装在电脑上，它们一般都是使用com接口。要注意请勿安装遥控器所附送的驱动程序或者其他任何遥控器配套软件，否则可能会和SlyControl发生冲突，出现"端口已被占用"的错误信息。接下来安装好SlyControl软件，就可以开始进行设置了。SlyControl有一个很方便的设置向导，共分为六步。

第一步是从列表中选择与你所使用的遥控器型号对应的选项，将它前面的复选框选中。这里一定要设置正确，否则将无法正常工作。

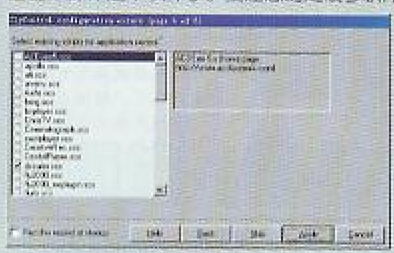
SlyControl非常体贴地给出了每种型号遥控器的图片，即使你搞不清自己的遥控器型号，也可以"按图索骥"找到正确选项。以笔者所使用的Pinnacle（品尼高）PCTV电视卡配套遥控器为例，在列表中找到与之对应的IRCOM并将其选中。接下来点窗口上方的"Setup"按键，进入更详细的遥控器配置窗口。将你的遥控器对准接收端，试着按下遥控器上的"0"键，如果安装正确无误的话，右边列表中的"0"项应该会高亮显示出来，表示遥控器已经设置好了。如果没有反应，则可以检查一下接收端与电脑端口是否正确连接、软件端口设置是否有冲突、以及遥控器中是否安装好了电池等等。如果工作正常的话，将其他选项保持默认就可以了。

接下来关闭这个窗口，回到设置向导的主界面，点击窗口下方的Apply进入设置的**第二步**，可以将遥控器设置为支持WinLIRC兼容程序。这一项对大多数人来说用处不大，直接跳过便可。



第三步是设置自动音频控制。它的作用是在运行或者关闭视频软件时，自动对声音进行操作。例如你希望在运行DScaler时自动打开声音，而退出DScaler时自动关闭声音，那么可以按如下的方式操作：首先点击Mute Tuner，在列表中展开Sound Control（音量控制）项，找到Line In（也就是线性输入，一般大家使用电视卡的时候都会采用Line In输入，如果有不同的话请根据自己的具体情况设置）并将它展开，选择Line In Mute项，然后在下面的下拉菜单中选取Check，这就表示在退出DScaler时自动关闭Line In声音。接下来从UnMute Tuner中依次展开Sound Control - Line In - Line In Mute，并且在下拉菜单中选择Uncheck，表示运行DScaler时自动开启Line In声音。

第四步是选择SlyControl可支持的软件。在列表中你可以找到许多已经预设好的软件键位方案，其中包括了ACDSee、DScaler、Fly2000、MediaPlayer、PowerDVD、RealPlayer等等众多实用软件。如果你选中某个软件前面的复选框的话，那么在你运行此软件时SlyControl会自动侦测到它，这样你就可以用遥控器来操作这个软件了。要注意的是很多软件后面都有一个版本编号，不同版本的软件可能不互相兼容。例如这里对ACDSee的支持只到5.0版本，如果你使用的是6.0、7.0或者更高版本，就无法用SlyControl来进行遥控操作了。



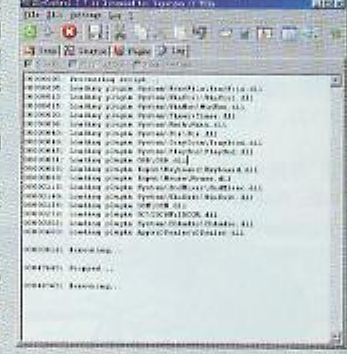
其实SlyControl对于各种软件的支持都是通过scs（SlyControl Script）脚本来实现的，如果你找不到某个软件的话，可以尝试从网上下载更新的scs脚本将它添加到SlyControl的支持列表中来。甚至你也可以编写自己的scs脚本。在这里我们只要选中dscaler.scs就行。

第五步是配置最常用的软件，包括Audio（音频软件）、Video（视频软件）、TV（电视卡软件）和Radio（收音软件）。例如你可以将WinAMP设置成最常用的音频软件，将PowerDVD设置为最常用的视频软件。设置好之后，就可以通过遥控器上的快捷键迅速启动已经被定义好的软件，而无需手动操作电脑。

设置的最后一步是一些杂项，一般保持默认即可。设置完成后，SlyControl会自动启动。如果没有自动启动你也可以点击主面板上方的绿色三角图标来手动启动它。

STEP2 实际运用及其它

如果你已经将DScaler设置成"常用TV软件"的话，此时只需按一下遥控器最左下角的TV键，就可以自动运行DScaler了。遥控器各个键位的功能都已经预设在对应的scs脚本中，使用起来非常方便。例如0-9是切换电视节目的频道、Zoom键是切换DScaler全屏或者窗口显示，REC键是开始录制影像，Vol+和Vol-键是加大和减小音量，off键是关闭DScaler程序，等等。如果你打算用遥控器来操纵其它软件，方法也与之类似，各个按键的功能只要自己试用一下便可以了解了。



不过，由于遥控器型号繁多，各种软件的版本也层出不穷，所以偶尔也会出现预设键位无法正常工作的情况。以这一款Pinnacle PCTV配套遥控器来讲，笔者试遍了所有的按键也没有找到"截图"功能的对应按键，这个问题如何解决呢？前面我们说过，SlyControl的键位设置是通过scs脚本来实现的，所以我们可以修改scs脚本以达到重新设置键位的目的。点击主界面中的"Plugins"页，并从左边的列表中找到DScaler，然后点击右边的Open in script打开scs脚本编辑界面。在DScaler中屏幕截图指令的语句是"Take Still"，从scs脚本中搜索到关于Take Still的项，发现它被定义在了RECALL这个键上，然而我们的遥控器上并没有RECALL键。把RECALL改成CAPTURE，将抓图功能重新设置在遥控器上的抓图键（也就是数字键0左边那个键）。当然，scs语句修改相对来说是复杂一点的工作，这里仅仅以此为例向大家做一个简单介绍，至于更深入的用法就超出本文所讨论的范围了，有兴趣的朋友可以自己研究一下。

□文/火锅饭 责/行菜



公　告

北京市安外邮局75信箱 100011以及北京61－66信箱 100061均为来函造访杂志社的有效地址。更方便快捷的方式，请访问：
www.vgame.cn（官网）
www.magiczone.cn（论坛）

有的时候我的脑袋里会冒出一些非常古怪，或者说很不实际的想法来。

比如说我突然会想到，为什么我们的杂志不是每日出版呢——这样跟读者聊天的时候就可以很准确地把握最快的动态了。

准备这期的时候6月1日也不远了，说老实话我很想编点儿什么东西来骗骗大家的（呀哈哈哈，我果然很邪恶），不过实在是不太清楚大部分读者把这一期杂志拿在手中该是什么时候，很有可能愚人节就过了，那样的话我骗人可就一点借口都没了。唉，真不爽，这年头儿，想做点儿坏事都难啊。

既然做不成坏事，那就老老实实做闯家吧。

哇，师父你快看，前面有告示耶！

小夜子、木头，你们好，153期"家"的标题背景怎么放了一个女鬼啊？还拿了个PSP，当我刚刚翻到时还被吓了一大跳，希望以后可以放点儿比较温馨的背景。（四川宜宾 rabbit）

153期闯家标题的背景图里那个人是谁啊？那么长的头发，白色衣服，手里还拿着一台PSP站在门口，似乎颇有恐怖的嫌疑，是飞月吗？

（云南楚雄 常晓阳）

吓到大家了？其实我只是想偶尔也换换感觉和口味嘛，再说那个也不是真为了营造一个恐怖的气氛才做的——手里的PSP就是一个很好的调剂啊。

吧，还不肯放过我？那我就招实话了吧，其实这个"创意"有一半是月亮的点子哦。那天她看我正在痛苦地想标题背景该放什么样的图，于是就建议道："不如就放个女鬼吧，像贞子那样的。"

没错了，这个"创意"的前一半就是月亮的主意。至于手里拿着PSP是我的想法，因为只放一个"女鬼"未免与闯家的气氛太不搭配了，到时候真要吓到了谁可不好。不过即便是现在这样，还是有人吓到了？

至于这个女鬼是谁吗，我只能说，既不是飞月，也不是我。

小夜子，看了153期电软，你在上面说杂志的地址是"北京安外邮局75信箱"时，我当时就呆若木鸡——难道我之前的信件和稿件就这么"石沉大海"了？我一直是按61－66信箱寄的，我冤啊……

给bar投的稿件是我的珍贵回忆啊，要是就这么莫名其妙地下落不明，我真的要欲哭无泪了。包括现在我都是躲在被窝里给你写信的！

唉，如果小夜子看到了这封信，请一定要告诉我之前用那个地址寄的信件你们是否收得到，心急如焚啊。

（湖北武汉 邰元杰）



看来真的是小夜子的表述有问题了，我的国语还亟待加强啊。那就再重复一次，我之前的意思是"北京安外邮局75信箱 邮编100011"和"北京61－66信箱 邮编100061"这两个地址我们都可以收到，现在、我、说明白、了、吗？为了避免大家再有不解或误会，我就把"告示"贴在家门上吧。

给bar的信件请不用担心，我每一封都留着呢。我是从bar开始走入电软，与大家见面的，那是我开始的地方。虽然现在很可能大家的第一反应都是"家"里的小夜子，但于我来说，从没有忽视Game Bar，从没有忽视每一封给bar的来信。

总觉得唯夜不是那么亲切以及平易近人，希望有所改善。（广西南宁 拿破仑）

嗯，我原话照登，尽管说老实话，叶子个人并不是很理解为何我的言语给你带来了这样的感受。但毕竟是一个批评意见，语气又很认真，我觉得既然读者有这样的看法那就一定有他的道理在。可能是我的一些文字在其他人看来还是显得做作和空洞，但我确实是用心了的，所以不如再给我一些时间，也多给自己一些时间来感受一下我们的诚意到底有多少。





谢谢你的爱

什么东西多了都有一种趋势，信件也是一样。总结一下这期"流行"的言语，是很多人都说这是自己的"初回来信"。看了这么长时间的电软，看了这么长时间的闯家，还是第一次写信，心情会有些激动，甚至有的人说觉得不好意思。

但其实什么事都有第一次的，我们只不过是与一个时机相遇并开始罢了，时间上的早晚并不带有其它意义。也许你是看了多年电软后才开始写信；也许是与杂志刚遇不久并决定好要写些什么；或者只是在默默地读着我们的书……但有你，有我，有书，我想这已足够。

来信中有鼓励的话语，有批评的意见，有用心的评述，有理性的见解；我的心里也是时而兴奋，时而沉重，时而惭愧，时而苦闷……所有这些心情的收获，感谢每一位读者的赐予。

有位读者来信说："小夜子你不要因为觉得自己字丑就不给读者回信吗，我的字这么难看不也给你写信了吗。读者在乎的不会是你的字如何，能收到你的回信，读者会很高兴的，我相信。"

哎呀呀，你误会了，我之前说话的意思并不是不回信啊，只是不可能全回罢了。但有时我真的对自己的"书法"很没自信。话说回来，你的字难看吗？我觉得真的写得很不错哎。过分谦虚可就是虚伪喽，写出那手好字来还以"不好看"来刺激我，我会咬人的哦。

Little Tips "苏丹红"这种会致癌的食品添加剂现在在越来越多的产品中被发现，大家平日里吃东西或者自己做饭的时候一定要慎重选择食物或原材料哦。KFC里好多产品中都发现苏丹红了。

编辑部的帅哥美女们，俺在这麻烦你们件事儿，就是把出版日期订一下行吗？上次还是一号和十五号。这期又变成十号和二十五号了!我从二号的时候就开始骆驼似地来回穿梭于家和书店之间,到现在我还一边希望一边失望着。(吉林省吉林市 高伟)

叶子、木木，我一直有个疑问：由于我这个地方电软来得晚，所以大概时间都一样。

不过书上写每月1、15日出版;网上说每月10、25日出版;而05年第一期送的火影台历上写的是每月5、20日出版……到底哪个才是真的吗?一定要在书上回答我!因为我不常上网，所以求求叶子你在书上回答我。我求求你呢……否则我就去“水淹电软大厦”、“火烧编辑部”……小弟在此谢了。

（辽宁本溪 慕容天龙）



你这是求我呢还是恐吓我呢……你以为我小时候接受的革命先烈事迹教育都白学啦？不过呢，这里面确实有我们工作上的责任，所以有义务向大家明确一下（我再强调一次不是因为你吓唬我我才说的哦）。现在我们的杂志出版日期稳定为月初一期、月中一期。

之所以有所起伏变动主要是因为交付印刷后总会有些不可控因素，给大家带来诸多不便，在此深表歉意。

吾等穷人之辈向来羡慕有PS2之人。吾班上的某仁兄,每日在寝室大玩PS2游戏，让吾等羡慕不已。然一日，学校突击检查，其PS2即被相关人员没收，曰:“违规电器”，其大哭。吾等怀抱SP窃笑之:“还是这玩意儿好啊，安全!。”(四川成都 不乖の小蝎子)

你在读大学吗？管得好严哦，我一直觉得大学里面就不应该限制得这么死了嘛，不知道你那位同学的PS2还能不能要回来……

我在读大学的时候这方面还真没受到什么压力，算是比较幸福地度过了那几年。不过经常要抢在晚上熄灯前save是个很郁闷的事情，我经常在储存好进度关机后就郁闷地趴在桌子上盯着电视机，等待黑暗的宣判——然而更郁闷的是过了熄灯时间发现……没停电？等了十几分钟还是没停，于是我就想是不是自己三天前计划的给管理员下蒙汗药的主意已经被别人抢先实施了。可就在试着把机器打开的时候,周围突然一片漆黑，随之而来的是一声惨叫……

所以不仅是“藏匿性”，在用电方面，掌机也是很有优势的。

在你心田深处

在你眼瞳之底

将我存在的证据留存下来

在这个世上的每一天 我们都应心存感激

每期的电软都是拜托我妈妈买的，很奇怪吧？像我爸爸妈妈这样支持我玩游戏的家长，应该不多吧。借电软这个媒体，我想祝爸妈身体健康，还有就是，多多给钱买电玩（笑）。

拜托，风哥&小夜子一定要把我的祝福登出来哦，我想这是送我爸妈最好的礼物了。（上海 黄炎宠）

你真的很幸福，而能得到你这份方式有些特殊的祝愿,我想你的父母也会感到很幸福。

很多玩家看到这都会很羡慕吧？其实我也很羡慕，但不管我们每个人身边的游戏环境怎样，一定要记住，父母给我们的只有爱。

不过在电玩上的消费确实不宜太多哦，而且等你以后工作了，拿着自己挣的钱再去买东西，心里会感觉分外的塌实。等那时想买油条就买油条，想买豆浆就买豆浆，大米粥买两碗，喝一碗，倒一碗。

不知道为什么每次看电软的时候都会很开心！尤其是看到“家里人”的一些经历时，自己都会觉得很感动、很亲切，就好像这些全是发生在自己身上的一样。不过说起来很惭愧，和电软相识以来，今天还是头一回给家里写信。

那就说说自己吧，我现在很少玩游戏（尤其是PS2下岗后），朋友们都要高考了，身边少了很多曾经一起奋战FF的死党。没有了很要好的游戏玩伴，才发现自己现在好孤单，不过好在还有“家”、还有“家里人”。最后祝电软越办越好，还有祝唯夜的“家”越办越温馨!（贵州 Devil May Cry）

不必有什么惭愧，其实要动笔写下文字确实是很需要心情的一件事，这个别人勉强不来，自己也不好勉强自己。说起来，我在“家”里的努力很多时候就是希望能够给大家带来共鸣，可以令大家有感触去写一些东西反馈回来。如果说你之前都没有写信，那说明是我们做得不够,惭愧的应该是我们。

你的PS2为什么就下岗了？出问题坏掉了？如果是这样的话可以拿去修理嘛，或者是你的心境起了变化，想暂时离开喧嚣的游戏休息一下？其实这样也好，叶子很多时候都在强调，我们的生活中绝不是只有游戏的。走出一个圈子，外面还会有更广阔的天地。细细想一下，你现在的朋友，真的基本都只是游戏方面的玩伴了吗？如果真是这样,那我们是不是在无意识中，任自己的喜好肆意地把自己的生活局限起来了？



请不要怪我在这里看似有些说教性地突发感慨，其实我是很诚恳的。有的时候静下来想一想，自从自己踏进这个圈子以后，有多少曾经的朋友和关系都变得淡漠和疏远了……是的，时间紧、工作忙都是理由和借口，但客观事实就是，我已经不由自主地把自己的生活内容按“游戏”和“非游戏”分类贴上了标签，前者在我的生活中占据了越来越多的部分，而后者，却开始相对日显苍白和模糊……当然了，这并不是说我不接触其它方面的娱乐和资讯，但主要在与人的交流方面，我总会发现有一些无可奈何的遗憾。

可爱的读者们啊，“游戏”是我们的工作,但“游戏”只是你们的娱乐，莫把自己的精神寄托完全都放在这个上面。Devil May Cry同学，“家”永远会努力带给你温暖,不过小夜子希望你不只是在这四页纸里才不孤单，而是走进自己现实生活的每一天中都可以找到多样的乐趣和关怀——我相信一定会有的。如果守在一块小天地里,只会越等越寂寞。暂时不玩游戏了也好,那就趁此换一种心情吧。从某种意义上来说，“游戏”是座桥梁，通过它你认识了电软,信任了“家人”，这是我们的荣幸。

这人眼熟…

走失 木头一只



本来是计划在这块文字里说一些“假大空”的玄乎话的，但想想还是放弃了。

本来嘛，什么都要踏踏实实的来，不仅喜欢要喜欢个明白，恨也要恨得彻底。

说起喜欢,这段时间以来可以从很多地方看到对阁家的鼓励，更是有人言道，现在这里的人气越来越高了,其实也是得益于家里那些养眼的插图——它们把很多意写传神地表达了出来，画风更是令人心情愉悦。

说的对，一点儿也没错，缺少了这些画，家将会有怎样的失色,去看看我们孩子的第148期就知道了。单纯在文字上的努力并不一定能带来方便轻松的阅读。

所以啊，我要说抱歉呢,这么长时间了,竟然都没有公开感谢一下为我们绘制这些插画的作者——华竞。谢谢你的努力和用心,真的，我也很喜欢你的画风呢。

那么为了证明我不是在敷衍，在说完了喜欢后就应该说说“恨”。

嗯，还是华竞同学，你一定特“恨”我吧？每期都对你提一些想法和要求，每期都逼你赶紧画出来；每期都让你对图做一些修改……呵呵，在你心中，有那么一两个时候，我一定很像一个恶魔吧？

不要否认了,看看左面这张你给我画的插图，这可是心思在无意间的流露哦,你恨我不是两三天了吧？

这个……以后你可能会更“恨”我,其实呢，被恨未尝不是一种幸福,这至少说明有人愿意记住你。

突然发现05年“夏”将会是个不平凡的时节，零的最新作，以及影之心的第三作，都预定在这个时候发售，并且由CAPCOM开发的那款“战国BASARA”给人的感觉也很好。

Little Tips



是因为认识了电软才结识了“家”，却因为结识了“家”，我才喜欢上了电软。也许其他小编要说我偏心，其实其它很多栏目我也很喜欢的，比如说无双报道，每次看到心仪的游戏快报后，我总有一种热血沸腾的感觉。但我承认我是“偏”那么一点儿啦，大家都有各自特别的喜好嘛。我每当入手电软后的第一件事就是“回家看看”，因为在这里可以同小编亲密接触。我喜欢听你们诉说平常的琐事，有时真希望下一页永远都是“阅关族的家”这个栏目。当然，我也知道这是不可能的，只有期待下一期的早日出版了，“期待”也是一件很美好的事情啊。

真心祝愿杂志越办越好，并且办出自己的特色来。期待日趋成熟的电软能带给我们愈来愈多的快乐。

初次写信给你们，言语有些简陋，还请见谅啦。顺带想问的是，这个栏目现在是由叶子和风哥共同主持的吗？但似乎没怎么见风哥露面——我指的是一些读者回复和页面下方的几段文字是否都是叶子写的呢？

（上海 加罗德蓝）

文字是我写的没错，但不能因此就把阅家只同我一个人联系起来。所谓“家人”，是由每一位读者和每一位编辑共同组成的，主持的是我，在交流的却是每一个人。心意是不必局限于文字这一种形式的，在很多图里面，木头就是在用另一种言语做着各式各样的表达，不知你可感受到了？

木头是阅家的吉祥物，也是另一半主持：我在字里，他在图里，所谓木头和叶子的组合，在每一位读者的眼睛里。

电软进化得是很好，可为什么期期还都会出错呢？希望这一点不要成为传统，套句政治上的话就是：“形式、质量两手抓，两手都要硬。”

祝唯夜工作顺心，家庭美满，工钱×2，电软所有编辑早日吃上肉夹馍（至少比素炒饼好）！

（吉林 朱云飞）

对于你提出的问题我就不多说了，我们会以行动来回答。

谢谢你的吉言，不过“家庭美满”这一句……若要送给我似乎不是很贴切吧？这四个字应该祝福坐在我后面的龙马娘。顺便说一句，听说小龙马很精神呢，每天晚上都要把他爸爸折腾起来几次——龙马啊，早告诉过你不要把孩子教育得那么“热血”，你看看，自讨苦吃了吧？

借着你的话，正好在这里也通报一下——我们早已经不吃素炒饼啦，这东西吃时间太长脸都快绿了。做人是要有追求的，编辑部最近流行的是吃包子……

我是一名女性玩家，平时男朋友买的电软我都看。感觉虽然书的内容比以前更丰富了，但是杂志的装订质量却有所下降。有时中午买的书看到晚上就开了好几页，我希望这方面的质量会更好一些，祝你们的杂志越办越好！

（新疆轮台 唐利娟）

唔，意见收到，尽管装订等事宜是由印厂负责的，但我们仍然要在这里说一声：“对不起”。这些问题我们会向具体部门反映的。



May the light shine upon your path

说起来惭愧，我也是电软的老读者了，但给家写信还是第一次，还真不知道该怎样开始才好。我是一个高三的学生，整天的学习已经把我压得喘不过气了。但是不要紧，咱“家”可以给我精神上的慰藉，就像你说的“247”一样。有了“家”的支持，再大的苦我也可以承受。还有几个月就要高考了，拜托请一定要鼓励鼓励我。其实我有一个美好的愿望——大学毕业后来电软当编辑，但愿这个理想会实现！

祝小夜子和各位编辑happy everyday, and healthy everyday。

（江苏南京 刘晨）

如果我们还显得有些仓促的言语对你是一种支持和鼓励，那我绝不吝惜。

但与其说我祝愿你高考顺利，不如说我相信你必定会高考顺利。The future will be with you。

月儿明，风儿静，叶儿遮心窗啊。

小夜子你好，这是我第一次用这样的纸给你（单指你）写信，怎么样，幸福吧？这几天心情颇不宁静，仔细看了一遍电软之后，发现了一些问题，比如108页的阅家中，为什么没有给读者joni的来信回话呢（不是印错了吧？）

另外你的形象同凌波丽比较像也没什么啊（我认为哦），一定是有读者向上反映了吧。但其实不必说“我也不是故意的”，没必要，我知道你是不想让也看“动新”的读者误会。

153期的Game Bar快让我哭了，真的，不骗你，好感人啊。尤其是那篇“依稀古道”，那位作者的爷爷真的好像我的外公。我的外公去年去世了，他之前也是很反对我玩游戏的……不过我至少不像那位作者那样，连最后一面也没有见到。（安徽蚌埠 箫心月影）



那两张信纸我翻来覆去地看了半天，没发现有什么特殊的地方啊，我特想努力地装出很幸福的样子来回答你，不过这个实在是勉强不来啊。（看看左面那个表情，这样可以么？）

你说的那期里没回话的问题，是因为他说得很好啊，我没什么好说的。而且他把意思都说完了，我连个话头儿也接不上（笑）……既然这样，勉强再写也只是凑字数。

至于我的形象问题，谢谢你替我考虑了这么多。不过……说实话……（小声地）我真的还没想那么多。我说那番话纯是出于自己内心的不安，因为总觉得这种模仿多少有些“不敬”（我是多么单纯的人啊，哦呵呵呵呵）：不必乱猜啦，没有什么“读者向上反映”，我做阅家一直以来还是有很大的自主空间的。

那篇“依稀古道”是作者的真实往事，所以也许故事和结构看上去平淡无奇，但自会有一种令人感动的韵味，尤其是当与你的经历产生共鸣的时候。我们用文字来缅怀先者的同时，也是在安抚自己的心灵。

幸福 Happiness

勇敢一点

五年前我曾喜欢上一个人，却不敢表白，就把这种心情一直埋藏在心底，直到烟飞云散。

四年前我初到美国求学的时候，跟在老师的后面却始终嗫嚅着不敢开口。

三年前我面对一款心仪游戏却始终不敢下手，尽管很想尝试一下，但就这样一犹豫就是几年。

两年前我曾经是那么孤独，独自在外的我开始放纵自己，现在，我想，这也许正是对现实压力的逃避。

一年前我结束了一段感情，但自己却很快平静了下来。也许对自己的抱歉只应该留给昨天。然后，我来到了电软。

五年再之前的往事？我已经记不得了，因为那时我还不懂得什么叫积累。

我突然意识到，从这里开始，自己应该做些什么东西，曾经的幼稚和脆弱不应该是陪伴我一生的东西。这个转变，用了整整四年五个月又八天。

听着赵传的“勇敢一点”，我的眼中突然有泪几乎要流下，曾经的种种经历如幻灯片在眼前闪回。面对生活，我真的该勇敢一点，很多东西，无论大小，我都已经错过了其中的精彩。

正因为往事已不在身边，我们都应该试着勇敢一点。



Little Tips 3月22日是世界水日，对于各地的读者来说，可能有人所在的城市用水就很紧张，甚至会有限时供应的规定吧。水是我们生存的根本，请大家平日里珍惜用水，这也是珍惜我们的未来。

俺想去编辑部玩！你们给俺出路费好不好？顺便俺想把每人的NGC拉了（俺穷啊）；俺想看看飞月姐长啥样；俺想知道风林有几多重；俺想主持一次闯关族的家；俺想……俺想的多了。

（四川攀枝花 俺想去编辑部玩）

好啊，热心读者来访又希望我们出路费，拒绝是很伤人心的。不过我们编辑部有一个不成文的规定，延续了好多年了——就是我们只管邮费。你可以用平信、挂号、EMS……随便什么方式把自己寄来，邮费我们全部负责报销。回程的话也不用担心，默认是用挂号方式把你邮回去。不过最近我们有了升级服务：你可以同我们的药菜比街霸，如果赢了就可以选用EMS方式；倘若还不满足，或者想继续挑战的话，还可以选择与小沛打铁拳，如果能取胜的话，就会有特别专线方式追加。不过千万要注意的是，这两个比赛一旦输了，可就连挂号都没得选了，只有走平信，还是海运的。另外我们正在与各大航空公司积极联系，也许以后会开展空投业务也说不定……





每人有NGC吗？有的话也早就被人抢了吧，你以为来编辑部的人少吗，就在我写这句话的时候，刚有两个人被拎出去打包邮走——海运的，他们连药菜那关都没过了。

月亮长得什么样？我在闯家里也贴过不少啦——基本就是漫画上那样，当然了，很多时候漫画里只表现出了她可爱的一面，却没有她女王的那一面，不过如果你看了我之前的手记，应该会有所体会。

木头的体重是个秘密，是个秘密……想知道的人是要付出代价的。代价之一就是，做闯家。真的很累的，你也想来主持一期么？那可要做好必死的觉悟才行。

听说小夜子是生化fan，我也是哦。只不过我独爱剧情，至于游戏本身，我胆子小，受不了刺激。不过有一点我很不明白：生化1里Wesker不是死了吗，怎么在维罗尼卡里又复活了？还有就是，生化4中的"Krauser"是谁啊？似乎是Leon的战友，但我不记得Leon还有战友呀。还请小夜子一定要回答啊，我可是迫切地想知道。

（陕西宝鸡 耿焘）

很多时候剧情还是要通过自己亲身去游戏才能了解和体会哦，如果更多的是利用其它一些途径——比如说阅读对系列回顾性的文章，或者听别人言语间的描述，是可能由于缺少直观的感受而导致对一些细节问题感到困惑或不解。就比如你在上面问的关于Wesker的复活问题，其实很简单，帮主，他是装死的。游戏玩到那里的时候会有很明确的画面提示，说他的"尸体"消失掉了。

Wesker企图带着Umbrella的研究成果转投其它组织，那么怎样才能避免遭到追杀和报复？一个很有效的方式就是利用诈死把自己"蒸发"掉，所以他就从William那里要来了一种药物，这种药物不仅可以使人进入暂时的假死状态，更可以令人体产生异变，使其在苏醒后获得超越常人的能力。所以你看在维罗尼卡里Wesker上窜下跳的，而且眼睛还冒红光，这就是打了"兴奋剂"的结果，当然，不排除他曾对自己做了进一步的改造。

至于4代里登场的Krauser吗，你没印象是很正常的，因为他确实以前就没登场过。不过虽然没有直接的情节描写，但从游戏开始的画外音中我们可以知道，Leon在生化事件之后接受了美国政府级别的培训，期间Krauser应该就是他的队友。他身上明显隐藏了很多秘密，估计是在为以后的故事做伏笔。比如从他与Leon的对话中可以推断出，他于两年前从Leon所属的特别机构中突然失踪，而当时Leon被上层告知的"事实"是，Krauser于一次事故中不幸遇难。

这个谎言正暗示着美国政府内部也存在不安定因素，Krauser是听命于Wesker的，而这个因素是否会与Wesker及他身后的组织有联系，以及是否会在5代爆发出来……都是很值得期待的事情呢。

现在很苦恼，本想买PS2，不过估计到年底的时候，XBOX2、PS3什么的也都差不多发布了，最迟也就明年吧？现在犹豫到底买哪啊？本来手里没俩钱儿，不想浪费啊。不知道小夜子有何见解，望赐教。

（辽宁大连 黑咖啡YRZR）

我只能说接下来是我的个人想法，绝不敢保证适应你的具体情况哦。

现在的PS2价格算是很公道了，70000的便携型其价格也就在1400左右。而且最重要的，现在PS2上面的游戏很多哦，可供选择的余地很大。我买个主机回家总不至于是为了当板砖使吧？新一代的主机在刚推出的那段时间，价格应该不菲，而且软件方面一时之间也及不上现在的丰富性。PS2的"实用寿命"，我觉得还远不止这一年。



















福建泉州的KIVEN读者寄来了这封别有创意的信，经过这番台词的重新演绎，就好像是星爷给我们杂志做了一个特别表演一般。

也正是由于这些静态图片，我们正好可以认真地体会和欣赏一下星爷这一组传神的表情。说起来，"喜剧之王"确实是星爷影片中造诣颇高的作品，无论是故事剧本、演员的表演，还是那种笑中带泪的"庶民情结"，都相当有深度。

赶路的幸福

X月Y日，星期Z，晴

从被窝中伸出一只手四处摸索着寻找正在哇哇叫的闹钟，然后哼哼唧唧地起床，抓着头发踉踉跄跄地晃到卫生间，叼着牙刷对着镜子的时候，却发现上下身穿的睡衣竟然不是同一套……

这就是我一般都会发生的"早间公式"，这之后如果翻翻冰箱发现有余粮的话，我就会嘴里叼着片儿面包冲出家门，因为剩下的时间可容不得自己再这么慢慢悠悠了。

或者说，我有足够的闲情逸致可以在车上发挥，那就是挤车。每天站在这人潮汹涌的都市里，心中甚至会产生非常矛盾的心情。它的繁杂有时令我心情烦乱；但有时我又会对这种喧嚣产生一种心满意足的安逸——正是在人群中，在与人的交流中，我证实了自己的存在。

做着每一期的杂志时我也有类似的感觉，感觉自己像是处于很多人的围困中，有时难免会紧张，但更多的时候是一种快乐和踏实的价值感。

我的联想很有限，一般在公交车上就只能想到这么多了，然后思绪不是被突如其来的刹车搞得戛然而止，就是被如同沙丁鱼罐头内部般拥挤的人群中的某只胳膊拉回了现实……

现实依旧很挤、很乱、很急，但在这匆忙的赶路中，自己分明有前进的欣慰。

X月Y日，星期Z，晴
上午8点35分
地点：办公室门前
人物：叶子

……竟然还一个人都没有，我还没带钥匙，难得来早一次啊！

季节终于变换了，虽然气温还偶尔有些小反复，但总体已经颇有煦暖的感觉了。不过在这种柔和中，尤其是北方的朋友，请小心在意风沙的不时光顾，身体的保暖和皮肤的保养也要注意。

Little Tips

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME
HAPPY LIFE

前不久收到一封读者来信，内容大致说的是这名读者所在的学校组织了一次拒绝游戏的“自愿签名”。虽然不想签，不过迫于老师的X威却又不得不签。于是急中生智，签名时在自己名字中少写了一笔，这样老师没看出来，自己又相当于没签，典型的“双赢”。对于这次“自愿签名”本身，龙哥并不想多说什么。不过说到签名，龙哥最近因为某事倒还真是在网上很多地方四处“留名”，而且是真心实意的签名。虽然明知此举更多的意义可能只是自我安慰，但就好像有条狗对我们狂吠，虽然咱不能自贬身价和其对吠，但弯腰捡块石头给它那么几下总还是很有必要的。

责编/下决心今年愚人节只骗二十个人以下的好市民 龙哥

玩家问题大串烧

游戏 Q 小弟最近刚买了武藏传2这个游戏，是美版的。想请问龙哥武藏传2中怎么学习敌人的能力。都只懂好像是说得先锁定敌人等槽满了之后再按□键，可按□键的时机到底该如何掌握？是等敌人快打到自己身上的一刹那按还是敌人攻击打中自己的同时按？我老是掌握不好，虽然偶尔也会成功，但很多时候都是失败。另外，是不是游戏中所有敌人的能力都可复制？请龙哥赐教。

（山东青岛 双刀武藏）

复制敌人能力的方法其实没有你想象的那么复杂，你只需先按R1锁定敌人并将屏幕左上方的蓝色槽集满，再等可被复制的敌人使用其可被复制的能力攻击你时，不要躲闪也什么都不要按，这时屏幕上就会出现一个“！”符号，此时再马上按□键屏幕上就会出现操作提示，在一定时间之内完成操作即可学会。游戏中所有BOSS以及部分敌人的能力无法复制，一共可以学会24种能力。有关本作的具体打法请参看本期攻略，里面会有非常详细的介绍。另外，关于本作，个人认为如果单独来看的话还是不错的，只不过如果把其看成是PS上前代的续作的话，可能就会让人感觉有点别扭。因为本作无论是人设还是游戏操作等很明显都是走的欧美路线，与前作清新可爱的风格差异比较大。

杂谈 Q 我是一个PS游戏的玩友，虽然现在流行PS2，但以前的攻略也看不到了。贵社02年出版的几期“菜鸟通”VERY GOOD，看目录全是我过不了关的攻略，请问“菜鸟通”还有无存货可售，让我们这些非专业玩者也沉浸在过关爆机的喜悦之中？

（山东青岛 徐西宁）

由于菜鸟通是比较早以前的杂志，所以现在发行部那边已经没有存货了。如果是关于游戏的问题的话，下次可以写信过来给热线，龙哥会尽力帮您排除困难的，当然全文攻略的话就不大可能了。

硬件 Q 龙哥，我这次可是来问罪的，我去年年末给你写信问有关黄金太阳1的问题，本来是让龙哥你老及时回答我在玩的过程所遇到的难题，好让我从痛苦中解放出来，可是到现在你老也没表示，害得我一气之下，把卡摔得粉身碎骨，彻底退休了，龙哥你说是不是你老的错？好了，过去就让它过去吧，现在言归正传，我听说市场上的碟片分几种，什么D5、D9、D11碟等，我想向你老问一下什么是D5、D9碟？如何区分？它们共分为多少种？望龙哥回答。小弟最近入手了一台PS2 55006型，我想玩PS2型，看VCD、DVD是不是把碟放入PS2就行了？还是有什么具体步骤操作，望龙哥及时回答在下，上述两问题困了俺N久，俺把PS碟放入PS2，等了大约半个钟头，仍未出现索尼标志，苦恼！龙哥你不会再让我失望一次了吧？

（广西恭城 麻烦星人）

得，原来是封问罪书啊？关于回答问题的事龙哥已经多次声明过，由于来信询问龙哥的读者实在太多（还得再算上从其他小编那转过来的问题），所以肯定会有问题无法刊登，请大家谅解。如果因为这事就把卡摔了也太不至于了吧？D5、D9等等都是DVD碟，一般来讲，现在主要有D5、D9、D10和D18这四种（您所说的D11估计是搞错了）。D5是单面单层，最大容量4.7G；D9是单面双层，最大容量8.5G；D10为双面单层，最大容量9.7G；D18为双面双层，最大容量17G。用PS2看DVD和玩PS游戏的操作方法是一样的：打开仓门->放入光盘->收回仓门->按住RESET键关机（红灯）->再按住RESET键开机（按住不放）->屏幕出现画面后即可放开RESET键，过程在3~5秒左右（不是游戏画面和电影画面）。

硬件 Q 索尼以前不是出了一种可以玩PS2游戏的多功能家电叫做PSX的吗？怎么后来好像没什么消息呢？前不久好像还在电软的游戏新闻眼控日里看见了PSX停产的消息。那PSX是不是以后真的再也不出呢？龙哥有没有什么相关的消息吗？

（上海 板蓝根）

由于PSX在日本的销量很不理想，所以它的停产也可以说是理所当然之事。不过从最近所得到的消息来看，索尼显然不会就此事轻言放弃。据称，虽然老型号的PSX已经停产，但可以与PSP联动的最新型号PSX已然发售在即。新型号的PSX将于4月15日在日本正式发行，并且将分为两种型号：硬盘容量为250GB的DESR-7700价格为80000日元（折合成人民币大概在6000块以上），而硬盘容量稍小一些，只有160GB的DESR-5700价格则是60000日元（折合人民币不到5000块）。这两种新型号的PSX除了保留了之前的所有功能之外，还能够将影音文件转成专门的格式通过记忆棒储存到PSP上进行观看。一个容量为512MB的记忆棒可以储存110分钟384kbps的低画质影像，如果对画质要求高的话，768kbps的情况下也可储存70分钟。看来，PSP的发售，其意义不仅仅是要与任天堂争夺掌机市场，索尼更将借此机会进一步实现其多媒体影音家电一体化的目标。可以肯定，不但是这两款最新的PSX和PSP，即将在今年E3展上亮相的PS3也将会是这个计划中的一份子。

硬件 Q 以前在电软上曾经看到过不少有关于诺基亚那款有手机功能的游戏机N-GAGE的消息，其最新机种QD不是也发售一段时间了吗？怎么很少在杂志上看到关于其的报道？我很想买一台玩玩，只是不知道它现在在我国大概要卖多少钱？

（天津 GOLLIA）

事实上，龙哥个人以为，与其将N-GAGE称为是有手机功能的游戏机，倒不如将它看成是一款大大加强了游戏功能的手机而已。不论是老版的N-GAGE还是最新的QD，龙哥都玩过一阵子（当然是在别人那蹭的），在GBA的时代，其相对出色的性能还是吸引了不少游戏厂商，尤其是欧美厂商的加盟的。其实大家如果有留意去年的电软，就会发现其上面确实有不少作品，就连世嘉也为其开发了数款作品。不过在NDS和PSP登场以后，其在性能上的优势已然不复存在，甚至成为了它的弱点。当然，作为一款“游戏机”，它最失败的地方还是在于其手感，倒不是说操作起来非常糟糕，只是对于龙哥这种与游戏打交道非常久的人来讲，其操作感完全就是以手机的标准来制定的，与真正的掌上游戏机完全就是两码事。说这些只是想告诉大家N-GAGE其实并非是一款“专业”的游戏机，不过其低廉的价格（QD在我国大约为一千多一点人民币就可买到），就算买回来只是当手机用也是颇为合算的。最后如何定夺还是得看您自个的主意了。

周边 Q 龙哥，小弟最近买了一台PSP，个人感觉拿它看电影的感觉真是太棒了，16：9的超大屏幕果然不是盖的！可惜，我只有一张DEMO碟，索尼不是说过要推出用UMD装的PSP专用电影的吗？怎么好像没什么消息？

（北京 红尘）

事实上，索尼早就公布了第一批推出的5部PSP专用电影名单，除了随北美版PSP捆绑销售的蜘蛛人2之外，还有地狱男孩、生化危机2·启示录、墨西哥往事和十面埋伏，此外，前不久国外博伟家庭娱乐公司也宣布将会于今春推出5部UMD影片：国家宝藏、神鬼奇航·鬼盗船魔咒、火龙帝国、杀死比尔和英雄。我们可以看到，在公布的这些影片名单中，咱们中国的就有两部“上榜”，而且均出自张艺谋之手。不过龙哥更希望在PSP上看到“功夫”，去年功夫还没上映时在PSP上看DEMO的情景至今仍然记得相当清楚（笑）。

周边 Q 这是兔子头一次给龙哥写信，谢谢关照！我今天把我的GBA给卖了——200元（玩了3年多了吧）不知道是不是被宰了？还有，我一直想给我的PS2（超薄）买根好的视频线，但越困惑到底买哪种的线配合我家的电视最好（我家的电视是东芝背投43VH9UC的）？麻烦龙哥再告诉我买线的价钱和识别原装的方法（原装和别的有多大区别？）好了，以上就是我要考你的问题了，相信龙哥一定知道！

（河南 崽子兔）

能卖这个价算不错了，不过像龙哥这种人虽然没钱收集N多主机，但自己的主机虽然用的再久，总还是不舍得卖的——估计本人有恋旧癖（笑）。这个型号的东芝电视和34VH功能上是差不多的，买线的话当然是优先考虑分量了。原装分量线的价格现在大概在150~180之间。新的一般为盒装封装，线本身并不是很粗，但是接口处却是十分重要的。二手的里面，一般组装的放久了，氧化严重，原装则跟新的一样的。说到使用效果上，其实原组装基本没有什么差别，所以手头不宽裕的话买根30块左右的那种就行了——当然，以上只是针对PS2而言，XBOX的话就必须用原装线，因为有光纤。

硬件 Q 这次有几个问题想请教龙哥，具体如下：1、《电软》04年某期登了一篇关于PS2免改机就可玩游戏的文章，好像叫什么SWAP MAGIC来着，可之后一直没有消息，我是完美主义者，不想改机，所以只有求救龙哥给我提供点消息，比如哪里有下载，什么地方可以买到或者如果有可能

的话能否寄[illegible]加装非官方硬盘的方法如何，能实现什么功能？3、我看见有的广告上登的游戏的国际版都比原版便宜，为何？照理说国际版内容只加不减，为什么常比原版或者初版便宜很多？还有，国际版的游戏是否日美欧等机型通用？这次是我第一次给《电软》写信，记得某一期《电软》上有说："来信必复"的说法，相信这次龙哥一定会给我满意的答复，我会静静地等待回音的，最后，祝龙哥工作顺心，天天开心，众小编精彩生活，快乐游戏！（江苏无锡 秦佳君）

1、所谓的SWAP MAGIC其原理其实是一种强制换盘的东东。在使用的时候先通过这个盘进行引导，然后再玩D盘。在原来的50000型之前都需要把光盘仓中途拽出来，现在的70000型就不用那么麻烦了。其优点在于可以不用拆机器就玩D盘，不过缺点就是其兼容性不是很高，对有的游戏并不支持，而且还得下载专门的补丁然后下到光盘的镜像里再烧成盘才能玩。在实际的使用中比较麻烦，SWAP MAGIC在国外玩家中使用的人较多，但在国内则没多大意义；2、请见以前的科普园地；3、所谓的国际版其实通常只是日本游戏厂商将日文游戏制作成英文版后在海外发行的一种叫法，欧美厂商发行的游戏中就很少有这么叫的。由于国际版游戏通常会比原作晚发行相当长一段时间，虽然会增加少量新要素，但实际上游戏本身不会有多大变动，所以价格一般会较原版低一些。此外我们还得考虑到币种之间汇率所产生的差价问题。

杂谈 Q 很冒昧的写信给你，想向你请教一些问题。刚刚下岗在家，看到我们当地PS2电玩店生意不错，我也想开店，但我对PS2不太了解，看到杂志上介绍的型号较多，价格也不同，想请你推荐一种机型，大致价格，以及怎样识别翻新机，哪里有信誉较好的商家出售，百忙中打搅你，不好意思，最后祝你在新的一年里事事顺利，生活开心，身体健康，合家和睦。（江苏大丰 杨景）

开游戏店这种事其实龙哥不大好回答的，这的确是个很容易赚钱的行业，不过正因为如此，其竞争之激烈也是可想而知的。以北京鼓楼为例，短短的一条街上所开的游戏店多达上百家！而且做游戏生意的话，对市场信息必须相当了解。如果您想要开游戏店，建议还是先去当地游戏店多逛逛，套套交情，顺便套套话。PS2当然是必进的，不过由于5万系列存货已经很少，所以7万系列将会是主流；而掌机方面最好是小神游SP，因为是行货主机，所以在售后上也是有保障的。至于其他主机和进货量等等，都得视您当地的情况来具体对待了，龙哥不熟悉您那的游戏市场情况，而且毕竟只是一名游戏编辑而不是游戏店BOSS，所以可以提供给您的情况也就只有这么多了，还请见谅。

购机 Q 为了支持国产游戏，我前不久新买了一台小神游SP。在前两期的热线中我看到龙哥说正版小神游SP的卡带插槽是白色的，可我发现我买的这一台后面的卡带插槽是普通的金黄色？请问龙哥这是怎么回事？难道我这台是水货机？！（湖北天门 波波）




如果情况真如您所说的那样，那么龙哥只能很抱歉的告诉您那台小神游很有可能是JS换壳之后的原水货。为了方便玩家鉴别真假小神游SP，白色插槽是神游公司特意做的修改。最近有不少读者向龙哥咨询所买小神游SP是否正版，大家能够及时意识到这个问题是件好事，所以购买之前更应该注意利用前几期热线中介绍过的辨别方法仔细检查。

购机 Q 龙哥你好，我想购买一台PS2 7万系列，听BOSS说改机后读不了PS碟，如果这样的话那以前的PS碟不就没有用了吗？（广东云浮 潘俏娴）

最新的7万型PS2改机后是可以读PS游戏的，方法为连按两次电源开关键。至于你那位BOSS所说的改机后无法读PS游戏的情况可能是因为其所使用改机芯片版本较老的缘故。不过能不能读PS游戏其实是没有什么影响的，买了PS2后相信没多少人是拿它来玩PS游戏的吧？毕竟PS2上好玩的游戏实在是太多了，别说深入研究，单是都好好玩上一遍所需的时间就……所以您完全不必为能不能读PS碟这种事烦恼，当然，能读的话自然更好啦。另外，说到7万型PS2，龙哥也顺便再回答一下其芯片的稳定性问题。由于早期的7万型芯片只是对之前的芯片所做的简单改良，所以比较不稳定，而且由于散热的问题曾导致发生了不少烧机现象，龙哥也曾就此事特别提醒过大家；不过现在的7万型芯片在性能上已经得到了大幅改善，可以说是比较稳定的了，一般不会有什么大的问题出现。当然，最好还是不要太长时间连续游戏，不但是为了保养主机，同时更有利于大家保护好视力。

硬件 Q 龙哥你好，我家里有一台XBOX，前两天晚上还在玩"光环2"，可第二天开机的时候就发现开不了机了，症状如下：按下电源键之后首先绿灯会闪烁一下并发出"滴"的一声，接着绿灯会再次闪烁一下，仍然是"滴"的一声，然后绿灯和红灯就开始交替闪烁，可以听见硬盘转动的声音，可就是看不见开机画面，而且按出仓键也没有任何反应。请龙哥一定要帮帮我啊，我这台XBOX买了还不到半年，光环2正打到精彩地方了，可不想这么早就让它"圆寂"了。（广东广州 士官长）

先问一下你有给XBOX里面装了XBMP之类的软件吗？因为这种软件在安装和使用的过程中很容易出错而导致各种各样的问题。如果没有安装这些软件的话则八成是芯片虚焊的缘故，如果您用的改机芯片是阿拉丁的话也有可能是bt连线断掉的原因。如果是后两种情况，建议您拿机子去改机的地方让BOSS重新焊一遍芯片即可。

购机 Q 龙哥好！废话就不多说，想请教您几个问题：1、7万型的PS2是不是没有看DVD的遥控器？！如果没有，是不是当作周边卖啊？多少钱？2、《最终幻想》6代以后还有没有汉化版的啊？PC上一共发售过哪几代的FF？它们都是什么语言版本的？（山东 任天之浪）

1、事实上，不单只7万型，PS2系列从30000型开始就开始将DVD遥控器作为周边单独贩卖了，不过5万系列之后单独贩卖的红外遥控器是改良版，单独购买的话价格大约在150元左右，实际上该遥控器没多大作用，在中国很少有玩家会再单独购买的；2、其实FF系列不论是在家用机、掌机甚至是PC上，都从来没有发售过官方的汉化版作品。大家玩到的一些所谓"汉化版"FF，其实都是我国喜欢FF的玩家自己汉化的。PC上一共发售过7代、8代和11代在线版三部作品，是日文和英文。

电视机保养常用技巧

硬件 Q 最近家里新买了一台29寸的索尼大彩电，我拿来玩PS2游戏感觉果然不一样，比以前爽多了！看来好的周边果然对游戏效果影响很大啊。不过问题也就来了，以前在杂志上看到过不少有关主机保养的文章，可电视机如何保养的知识好像介绍的比较少，龙哥能不能给大家介绍一些常用的保养技巧呢？大感谢！（山西太原 小卫）

您说的有道理，下面就给大家介绍几条龙哥个人的电视机保养心得吧：1、不要给电视机装地线。因为现在的电视机基本上都是采用开关电源供电，机内所有电路全部悬空接地，人体能接触到的部分都不与主板相连，所以如果接地的话，火线就会通过彩色电视机内的电路与接地点之间形成感应高压，容易烧毁元件或者使人体轻微触电；2、给电视使用独立的墙插。由于电视启动电流很大，会影响到其他电器的正常工作，小接线板往往承受不了这么大的电流，容易在触点处形成高温氧化层；3、注意防尘。现在的电视一般都会在上边开散热孔，所以平时盖好一块布是关键。如果要除尘的话，建议关闭电源数小时（LCD的话最好不要擅自拆开），待高压包放电完毕，再打开机壳，用硬毛毛笔先刷一遍，再用橡皮吹嘴吹掉扫下来的灰就差不多了，不用太麻烦；4、定期擦拭屏幕。对待高档彩电尤需注意，一般情况下用揉成一团的擦镜纸就可，擦拭时压力越小越好，布越软越细越好；5、雷雨天气拔掉所有插口，虽然发生事故的几率相当小，但万一运气好"中彩"的话可就不是能够承受得起的了。其实电视保养的相关知识是很多的，这里限于篇幅只能给大家介绍几条比较通用和实用的东东了，希望能对大家有所帮助。

杂谈 Q 请龙哥回答一个非常紧急、困扰几代玩家的问题：《街霸》里的老警维加留的是什么发型？他戴了十几二十年的帽子，从未摘下来过。（兰州 mikatsuji）

嗯，这个问题还真没人向龙哥我提过(笑)。VEGA到底留的什么发型？关于这个问题CAPCOM官方似乎从来就没有给过解答，不过我们不妨换个角度来考虑："他的帽子为什么几十年如一日都不摘？"这样的话就比较容易得出结论了，那就是：VEGA头上戴的也许其实并不是帽子，而只是其留着的帽子外形的发型而已。从这个观点出发，您在上面提出的两个问题就全部迎刃而解了。怎么样，这个解答还让您满意吧？——以上回答纯属龙哥胡说八道，请勿对号入座。

游戏 Q 小弟第一次给你写信，有几个问题想问你：1、GBASP会不会再出什么经典的游戏？2、还有，SP上有什么值得玩的经典RPG或SLG？3、小弟最近玩OG2已经通关一遍，现在想再玩第二遍，龙哥有没有玩过这款游戏？最后祝龙哥热线越办越好！（南京 陈龙）

1、从发售表来看，除非那个一切都还是未定的MOTHER3真能在GBA上推出，否则还真是没有什么特别值得期待的大作了；2、从您的问题来看是一个机战迷，有时间的话，GBA上的五款机战作品怎么着都得穿个十遍八遍先吧？SLG的话除了机战，火纹和FFTA都是很不错的选择；RPG则首推赛尔达、新约圣剑和黄金太阳了。其实GBA上的好游戏相当多，绝对够您玩个过瘾了；3、OG2当然不会错过，而且编辑部内喜欢机战的小编们还真为数不少，自其发售以来，OG2中的游戏音乐就一直没间断过。



前几天有读者问,为什么投来的画稿在刊登时会出现画面效果不如原画稿的现象。其实道理很简单,凡是用邮寄方式寄来的画稿,在运送过程中都会受到不同程度的损害,然后再将已经伤痕累累的画用扫描仪扫下来,当然效果就不好了。所以小沛希望大家尽量采取网上投稿的方式,我的邮箱是luckyman522@sohu.com。如果觉得还是喜欢邮寄的话,那么一定要做好保护措施,不要随意放在普通的信封当中。这期小沛多说了几句,为的就是让大墙画廊比以前更加美观。无数热心读者辛辛苦苦的画作都是一份珍贵的礼物,小沛十分珍惜!不要让其他的因素破坏了这份美好,小沛坚信,大墙画廊的作者们都是最棒的!



最佳创意奖

←王国之心　四川　韦媛

小沛非常欣赏这种风格,一时都找不到合适的语言来形容对这幅画的感觉。你说以后的画要比这幅强百倍,小沛已经期待得流口水了!



↑尤娜　湖北　萌萌

尤娜的动作是不是有点反常,平时她可是很淑女的啊。另外她的上衣褶皱也颇有些诡异,靴子也好像很旧了。不过这幅画整体的感觉很好。

←斯考尔　四川　韦媛

这幅画的水准好像不如你其他的作品。主要是脸部的颜色和光线的处理有点生硬。脸那么亮,为什么本应该更亮的枪刃却没有反射出耀眼的光芒?

↓TOMD-02　浙江　张家通

对于机器人不甚了解的小沛不知道画稿的名字写得对不对,如果错了还请批评指正。你的这幅画很有气势,但不知为什么画面发虚,不是很清楚。但我还是决定将最佳美工奖颁给你。



最佳美工奖



↑零红蝶　黑龙江　饭团

XBOX版的《零红蝶》确实比PS2要好很多,你怎么没画这个版本新加的服装啊?另外透露一下,《零》的最新作在今年夏天就要发售了哦,女主角好漂亮啊!



↑索拉　广东　赖子楷

你的这幅画给人一种「专业」的感觉,因为整体的设计很像海报。衣服和眼睛的颜色非常好,特别是眼睛。只是索拉的脸有点变形。

2004女性向游戏盘点本土篇姗姗来迟——长的等待终于登场，比起海外篇那些令人眼花缭乱的游戏，国内同类作品仍然处在萌芽阶段。其实海外情况又真是如此乐观吗？纵观战场，瓦罗贝朗逝，嗳呦嗳呦嗳呦同时适合男女的游戏越来越多，但相对于良莠不齐数量繁多的“男性专属”AVG而言，“女性专属”游戏仍然屈指可数。不过现在还是让我们暂且抛开忧虑了解一下现况吧。

2004女性向游戏年末大盘点 国内篇

04年度本土女性向游戏
——不是空白的空白

这篇文章与大家见面的时候，应该已经是05年的四月份左右了吧？写到本土篇的时候，某魂的心情就像这几天的上海天气一样阴沉。相比洋洋洒洒统计作品数的海外篇，当回顾国内04年度女性向游戏的时候，最先想到的一个词就是——乏善可陈。家用机市场是绝对不用想了，毕竟中国跟日本市场不同，最最普及的游戏平台是PC。然而不管怎样，当日本一年有二十多款乙女向包括BL向游戏发售的时候，中国本土的数字却几乎是零。



或许有人会觉得很奇怪，这种事情为什么会说“几乎是零”这样模棱两可的话。理由很简单——04年度大陆女性向游戏开发公司数0，游戏公司女性向作品数为0；同人作品数1且为BL向；正规市场可购数0。中国台湾女性向游戏开发公司数1（朔太科技），游戏公司女性向作品数1，BL向1；同人作品数不详；正规市场可购数量2。香港不详，推断在同人制作方面或有潜伏。

以上就是“几乎为零”的解释。

虽然说，中国台湾方面也只不过有一家规模中等的朔太科技开发了质量并不上乘的《纸莎草书》系列，但从历史跟现实来说，中国台湾的游戏观念始终是走在这个领域前头的。早在1998年，第三波公司就代理了《安琪莉可女王之路》一代，大宇资讯则是代理了《梦幻奇缘》一代，这两个游戏至今仍然是国内私人贩售女性向游戏的经典。之后大宇资讯还自主开发了《明星志愿2》这款口碑极佳的原创女性向游戏，市场反响很好。如今的朔太科技也是从03年初就投身女性向游戏的制作，在《纸莎草书》系列之前已经推出过《小狐仙》等乙女向作品，尽管游戏系统还是很一般，但是创意已经可以与日式女性向游戏一论短长了，一年来三款游戏相当不错的销售成绩也力挺朔太科技从一间小工作室转成初具规模的公司。而在大陆，去年才引进了日本数年前的《Apocripha 0/1》（中译名《圣书外典》），即使算上很久以前代理的《明星志愿2》，内地的原创数仍然是0。

至于唯一一款《钢之炼金术士》BL同人游戏《青鸟的虚像》，首先必须承认，《青鸟》的画面极其精美，背景图与人物完美融合，可以说已经超越了一些日本公司的作品。且该游戏的包装也是比较专业的，附带了印刷精美的说明书，并赠送了卡片（虽然卡片质量确实有些糟糕）。但是《青鸟》存在一个致命问题——它是同人游戏，但卖到了人民币70元的高价。这种事如果发生在日本，不但匪夷所思，而且会引起很严重的版权问题。并不是说《青鸟》的实际价值不到70元，而是，日本的同人游戏大部分都是免费提供下载的，即使付费也仅能以成本价收取盘费或网络费用，不管你前期开发用了多少钱都不能算进成本中，相应的费用一般在350～500日元，最高不会超过800日元。这样的价格水准在日本大约相当于一包三枝入荧光笔或者一到两个面包。而70元人民币是什么样的购买力水平，尤其是对于一些还在念书的非主动消费者，我想不需要我多说什么了。



因此尽管在个人情感上，某魂对《青鸟》这款作品的包装附赠品、说明书专业度和CG精美程度非常满意，也能够接受其七十元的价格，甚至可以说由衷喜爱并非常高兴中国能够产生如此优质的女性向游戏。但是在原则上，恕我不能认同《青鸟》的“高价”贩售。同人就是同人，哪怕制作得再好，除非是官方授权制作的另当别论，否则只要顶着“同人作品”这个身份，就算你前期资本投入再多，也不成为价格如此之高的理由。国内对同人作品与原作间的版权问题还处在非常混乱的阶段，我个人十分期待《青鸟》的制作小组能够做出原创的女性向游戏来，以她们的CG水准，也许将是中国女性向游戏的希望也未可知。总体而言，《青鸟》虽在同人游戏的定位以及版权问题上还有待矫急校正，但其游戏质量已经具有相当水准了。

至于朔太科技的《纸莎草书》系列游戏，可能接触到的玩家更多，因为在D版市场上都曾经可以买到，很多BT共享点也有下载。在剧情上两作既选了很能引起玩家兴趣的古埃及，操作上继承了《小狐仙》的炼制系统。一代是大家熟知的时空穿梭剧情，可追的人物从法老王到神官到异族刺客等等等等，套用一句广告词：必有一款适合您。二代选择了神官作为玩家视角，同时从乙女向转到了BL向。但是两代的剧情虽然称得上不错，CG却是非常失败的一部分。人物的走形十分严重，甚至同一个人物竟然无法保持稳定的画风，有相当多的CG看起来甚至比同人作品还不如，轮廓线粗糙凌乱，上色肮脏，比例失调。如果朔太科技无法解决CG问题，令人很担心他们是否会因此损失一部分市场，因为女性向游戏中，剧本情节与人设美型度完全是缺一不可的，并且在眼球效应上，后者绝对更有强大的吸引力。

综观女性市场
——成熟or不成熟

关于游戏市场的问题，某魂不是圈内人，本来没资格在这里指手画脚，但作为一个玩家兼旁观者，我忍不住想在这里大放厥词一下。曾经有幸在上师大教科学院的非正式场合见过在KONAMI上海公司任职的冯先生，当时某魂憋不住问了一句，KONAMI日本公司历年来不断推出如《心跳回忆GS》和《网球王子》系列等女性向游戏，那么上海KONAMI有没有可能在国内的女性向游戏方面有所行动？得到的回答是，一来这是公司的商业机密，二来一个公司做游戏是为了赚钱——揣测下来，恐怕言下之意就是说，在中国国内做女性向游戏是赚不到钱的。



这件事让我想了很久。也许这样的个人意见也代表了国内大多数游戏公司的意见，而且还是知道中国还有女性玩家，并且考虑过这个问题的公司。更多的游戏公司或者游戏小组，或许根本就没有想过在游戏玩家中有“女性”的存在。总而言之，国内的正统游戏开发公司，根本就没有做过专为女性而设计的女性向作品，甚至可能是完全连想都没有想过。

一个公司做游戏是为了卖钱，这点我非常认同。市场需要什么，我就生产什么，这就是商业化运作。但是我现在看到的情况是，即使是有一定规模的公司，对于市场也似乎没有深入调研过。当年一拥而上、出自于各个期待着一战成名的游戏工作室或工作小组的那稚嫩或者说是同人等级、无论剧本还是风格都几乎千篇一律到毫无特色的武侠RPG，到今天大大小小的网游公司一款又一款武侠RPG或者代理的韩国网游，我不禁想到了当年港剧《义不容情》里即使忘了所有的剧情却都还记得的一句话：当你楼下的看门人都开始炒股票的时候，你就应该立刻退场了。这句话用在目前受到四面围攻的中国男性向游戏市场并不为过，我国的游戏产业中也存在严重的重复建设问题。一看到某样东西可以赚钱，不管三七二十一先冲进去再说，往往是最后大家自相残杀，谁都没饭吃。【未完待续】

□文/语是魂　责编/飞月



春天终于来了，是风告诉我的，是沙告诉我的，是漫天的尘土告诉我的……

今天早上一场大风夹带着劈头盖脸的尘沙把我那小小的浪漫吹了个烟消云散，本想嗅嗅晨风的味道，却只吃了一嘴的沙子。

北京春天的风沙确实是令人在讨厌中也有些无可奈何，走在路上不可避免地一身尘土味儿；至于迷了眼睛更是痛苦，一边揉一边流眼泪，有的时候会有跳脚骂老天爷的冲动。

然而这风和泪水都一样的真实，散发着生活真实的味道，我们就是在如许多的喜乐悲愁中穿行。

那这次的主题就是宽容，眼中进了沙子也不是什么不可容忍的事情，揉出去就好，我们的心情不要被一些小事羁绊。 □唯夜

爱、宿命、权力抑或是永恒

"未来的一代人也许会斥责The Boss。在美国，她是一个失去荣誉的叛国者；而在苏联，她会被认为是一个制造核灾难的禽兽。她将作为战犯被记录在官方史册，不会有人去了解她的内情……那，就是她的最后一个任务。

……作为一名真正的战士，她了解这整个过程。但是我觉得她还是希望你，以及所有人能够知道真相。她希望活在你的回忆中，不是作为一个战士，而是一个女人。但是她被命令不许亲自告诉你实情。历史不知道她的贡献，没人能了解到真相……她做的每一件事，都是为她的祖国做出的牺牲。她为祖国奉献了生命和荣誉，她是真正的英雄，她，是真正的爱国者。"

当"THE END"的字幕打出时，我才发现我的眼泪又已经快流到嘴角边，看着自己也在对着屏幕敬礼，实在是有些匪夷所思——人真是一种感情动物啊。

合金装备3的剧情就是这样让人感慨万千，回味无穷。不，更应该说合金装备系列就是一部反映"在战争中的爱"的游戏作品。有人为FF10中明明相爱的两人却无法相守终身而黯然神伤；有人为《复活传说》结局中阿佳蒂女王的最后一句："我依然爱着你啊，米尔霍斯特，这个国家就交给你了"而潸然泪下……作为一个剧本撰写者，能够赢取玩家的眼泪，无疑可以反映出撰写者本身的功力，也从另一个角度说明了撰写者的高明，因为他们的剧本紧紧抓住了玩家的心。

SQUARE ENIX是高明的，因为他们知道玩家们需要什么；NAMCO是高明的，凭借着万年不变的战斗系统和出色的风格可以在RPG世界中独树一帜。而KONAMI的高明又与两者迥然不同，因为在MGS中显示出的爱，没有两人的卿卿我我，没有多少醉人的甜言蜜语，有的只是那内心的坚强，以及对信念、对自由的追求和渴望。这些对我们来说是如此实在、如此真切。每一次回想，都还能感受到什么，而这些是其它同类游戏所无法达到的一个境界。如果让一个人看十几二十几遍FF10的结局动画，那么或许他也就麻木了。

大家都说小岛先生功力高深，不仅仅是因为他能把剧情玩转于股掌之间，而且更可以在其中加入让玩家津津乐道的电影式情节，这样可以弥补一些剧情本身细节上的缺憾。比如，在玩PS上第一作的时候，诸多人物的身份和背景在剧情中都交代得不是非常清楚。像左轮，我们只知道他是俄国人，别的几乎什么都不知道。但是当看到他把手中的枪耍得令人瞠目结舌后，他在玩家心目中的形象也就由虚无发展到了实在，我们也会对其以前的事更为关心，同时也产生了更多想象。如此就可以令玩家从另一个角度去玩2代甚至3代——3、1、2代之间的剧情环环深入，紧扣主题，也相当令人折服。

剧情，恐怕是除了画面、系统等要素外，让fans细心去品味、去研究的又一个理由。而小岛先生的艺术表现手法则让我们更痴迷得沉浸其中。一说到剧情，fans较为感兴趣的就是那几乎真实的时代背景。历代在片头或是过场动画中都有真实的事件或是真实场景出现，用来强调或阐述剧情——1代片头中的阿拉斯加和白令海峡；2代中的曼哈顿港湾BIG SHELL；3代中更是采用了二战的资料片，甚至连武器系统都作了配合性的改动。所有这一切，对剧情向真实性上的发展起了至关重要的作用。而各个人物亦塑造得有血有肉，于是一场充满了爱、宿命、权力的战略谍报任务就此开始了。

战场上本来就处处充满了无言的感伤，而剧情还要给其加上更为深刻的烙印，那便是宿命。本来是一对师徒，不，可以说是彼此都深爱着对方，因为Snake，或者说Jack的一半属于The Boss。而当The Boss在桥上让The Pain把索科洛夫夺走时，宿命的对决便已经不可避免。因为他们是战士，悲壮的战士。美国政府在"哲学家的遗产"面前（也许是害怕Shagohad的威力），命令The Boss接近沃金，即使是让她名利双失也在所不惜。而最后The Boss选择死在Snake的手上，这对她来说也许是一种最好的解脱。剧情的最后让EVA代替The Boss把她想说的话都说出来，这种手法无疑是十分艺术的——玩家在游戏进行过程中数次与The Boss有过接触，而且她在很多关键情况下都救了Snake，这些于无形间在玩家心目中埋下了伏笔，所以在EVA哽咽的声音中，玩家的感情与游戏内涵便产生了最强烈的共鸣。再加上极具真实感的背景，更让人感到The Boss的伟大。The Boss所背负的罪名是常人不能忍受的，不过她还是希望自己死后Snake（Jack）可以了解到真相，可见她是多么地爱他，在不知不觉间，爱已升华。

充溢在1、2代中的宿命对决相信大家也看得出来：1代中的"液体"与"固体"；2代中Solidus竟然是雷电的父亲，Solidus是想摆脱"爱国者"的控制，但雷电却是FOXHOUND的队员；在宿命面前，人们不禁黯然失笑，父子之间的恩恩怨怨终究还是要做一个了断，Solidus最终还是败给了自己的儿子，真是命运弄人。每一代都在宿命之间展开，而在这背后的，是政治家们的野心和所追逐的权力。

成为了Big Boss的Snake，终究明白了什么是政治和政治家们所谓的权力。权力，这一个暗藏在宿命之后的东西：每每到结尾之时，玩家们才知道谁在操纵这一切。这也是小岛的高明之处——借EVA之口道出真相，但同时又没有对政府如何如何，政治如何如何而大做议论，一切都在Snake的心中。在剧情的最后，一个高官想同Snake握手，而他只是转身径自走出了门。表面上这是Snake对一个高官的不屑，而深层次上则表达出了他对权力的鄙视，因为权力之争竟可以不惜以名誉和生命为代价。这也许就是小岛和他的MGS所要表达的深刻内涵吧。在3代中，正是一些人对权力渴望导致了宿命的碰撞，而宿命中的两个人又让最后的爱爆发出了令人热泪盈眶的光芒，可谓是集权力、宿命、爱于一体的完美演绎。

说到爱的话，现在游戏中的爱真是各式各样啊，有让人感动的，有让人啼笑皆非的。为什么"爱"能让那么多剧本撰写者着迷呢？为什么剧本上不是爱这就爱那？是因为玩家们喜欢看到这种东西吗？当然不能排除这种因素，但还有一个重要原因，那







就是爱能让剧本内容得到升华。可是现在很多游戏中的爱似乎都把其含义狭隘化了，体现出的都是清一色的男女之间由于身份、身世或某种外力而不得不分手什么的，或者就是纯粹的爱情小说式游戏。难得像TECMO零系列，写的是姐妹深情，虽然PS2版本没有完美结局，可那种处理更令人感动。此外DQ8对感情的把握也相当好（不愧为“三神”合力之作啊！）。

所以爱的表达方式和控制的程度都是很有讲究的，MGS中也有很多爱，The Boss对Snake（Jack）的爱（直接）；梅丽尔对斯内克的爱（间接）；雷电对罗丝的爱（直接），这些都是玩家切身感受到的。而同时我们在游戏过程中并没有看到The Boss和Snake搂搂抱抱，但就是这样一句话：“她希望活在你的回忆中，不是作为一个战士，而是作为一个女人。”这一句话带给玩家的震撼远比那些甜言蜜语来得实在，在这里实在意味着高尚，高尚造就了朴实，朴实便是最伟大的爱！而MGS在权力、宿命与爱之间的关系处理上，相当到位。宿命造就了不平凡且伟大的爱，伟大的爱所折射出的便是丑恶和扭曲的权力欲望。我们感受到的爱更加伟大，而权力的意味也就更加深刻，让人们思考的也就更多。

战争与和平，两者之间就只是一层薄薄的轻纱，真正的战争随时可能爆发。就算时间已经跨入了公元2005年，世界也不是完全和平，巴以不还在僵持着吗？所以MGS所带给我们的应该不只是游戏层面上的东西而已。说大了就是一个永恒的话题，其中有对有错，有历史原因，也有现在人们的错行。

我对着屏幕敬的礼献给The Boss，这在外人看来可能会很好笑，但我真的很敬重这种爱国主义精神，这种为了祖国敢于牺牲自我的大无畏精神！如果世界上能多几个The Boss，如果人们能够互相了解，互相爱护，多些温暖，那这又会是一个怎样的世界呢……

□文/穆欣

一次真实的角色扮演

高一五班的几个男孩子照例从学校的后墙翻出，来到了这间混迹于废品回收站和垃圾转运站之间的街机厅，其中也包括我。虽然这里的空气质量恶劣得实在让我无话可说，但它毕竟离我们学校不过一公里的路程，这种优越的“地利”条件也让我无话可说。

尽管我们都穿着中学校服，但游戏店老板显然深谙顾客就是上帝的原则，用他满是皱纹和痤疮的笑脸把我们迎进机厅，然后像三流影视剧里的特务一样四下张望了一会儿，在确认附近没有“便衣”、“条子”之类的人后，放心地关上了门。

同来的几个“老游杀”捉对儿厮杀起了KOF和SFZ，我则独自走向那台机身已经严重乏黄的“恐龙岛”，开始自己的冒险。也还是和往常一样，我第一关就牺牲了一条命；等见到第二关那个拿大片刀的BOSS时，我也只能眼睁睁地看着他给我放血。

就在我窝髃地认为自己今天已经正常发挥了水平的时候，伴随着游戏币落入机台的声音，一个曼妙的身影出现在了游戏屏幕里。只见她上窜下跳，几套连续攻击便把BOSS送去了西方极乐。我不禁偏过头看了看这位新来的搭档，正如众弟兄们想到的，是个女孩子，而且还不负众望地是个美女，并且还穿着我们学校的校服，不过，她穿的是高三的校服。正当我诧异着我们学校几时有了这样的女中豪杰，她忽然朱唇轻启，满含深情地对我说“太菜了吧你，初一的吧？”

由于我们学校初一的校服和高一的相同，再加上我的身高问题，人们把我当成初一的倒也不是第一次。也许是我的软弱无力激发了她的母性情怀，在随后的游戏旅程中她完全是以一敌十，很有点儿现在三国无双里巾帼们的英雄风范。当我庆幸着自己这条小命比以往任何时候坚持得都长时，她却突然放开摇杆，说了句“该回学校了”就匆匆离去，正如她匆匆的来。这下游戏里的小流氓终于得到了发泄怨气的机会，先是秒杀了她用的那个角色，紧接着就把我围殴致死。要不是同学提醒我错过下节“麻辣教师”的语文课的严重后果，恐怕我还会在那里发呆。

回学校的路上，同学甲问我：“知道和你玩游戏的女孩儿是谁吗？”“要知道就好了！”我说。同学乙开口道：“她就是咱们学校跑1000米的那个女超人。”

听了他们的话我才猛然想起，我们学校有个女生中长跑很厉害，传说一般的男孩子和她比1000米会被她落下一圈。人说智慧与美貌不会并存，看来她倒是力量和美貌并存了。

翻墙逃课的生活又归于平静，常去的那家机厅里的老游戏已经彻底沦为鸡肋。于是高一五班的几个男孩子把战线转移到了位于市中心的那家商场顶楼的大型娱乐场所，其中当然包括我。不过商场里空气质量虽好，可游戏币的价格也很高，一块钱一个币，很多游戏还是2、3个甚至是4个币才能开机，所以在这里更多的时候是我们看别人玩。

但托老天爷的福，她就在玩游戏的人群里。为了不辜负老天的好意，我鼓足勇气往机台里投了个币坐到了她旁边。“初一的！？”她比较惊讶。“拜托，我有自己的名字。另外，我是高一的。”虽然这么说，我其实很高兴她还能记得我。“玩得那么差也敢到这里？”“怕什么，游戏不就是用来玩的吗。”

好在这里的机子很给我面子，从擅长的泡泡龙到不擅长的DDR，我基本都超水平发挥了，只是我下半个月的早点钱也提前花掉了。当同学不合时宜地前来提醒已经忘乎所以的我下节是语文课时，我表现出了难得的男子气概，毅然决然地决定留下来继续陪她玩。我们之后又聊了诸如三上真司是不是BT以及八神庵走路为什么不会跌倒之类的话题。那时的我尽管只有一台机身同样乏黄的PS，但多年拜读电软使我的游戏理论知识还算丰富，所以聊得很是融洽。然而我没想到的是，向来乐于用武力解决问题的语文老师这回却找来了我的家长。在我和她聊得开心的时候老师和我的老爸谈得也很“开心”，以至于当我回家时是我的老爸用武力解决了我的逃课问题。

虽然被父亲的老拳打到的地方还在隐隐作痛，但我还是征用了同学的早点钱去机厅找她。其实她一直也没有答应过我什么，所有的美好幻想，也许只是我这个小P孩在那里一厢情愿罢了。我想我和她比1000米的话，会被她甩开两圈，这让我怎么可能追得上。但就像玩很多RPG一样，从过程中体会到纯粹的感动才是最重要的，所以我很享受这个过程，尽管可能只是我独自享受。

那段时间和她聊的游戏虽多，但话题往往会在“超时空要塞”上结束。因为她总是先问我喜不喜欢“超”的主题歌“Do you remember love”——可曾记得爱，我如实地回答我更喜欢BON JOVI乐队的那首“Always”，然后就是两人长时间地争论BON JOVI到底是不是宇宙里最帅的男人。



幸福的时光总是转瞬即逝，随着黑色七月的临近，她也经常闷闷不乐。于是我逗她说“你考不上大学更好，上一年补习班就当等我了。”她却沉默，我也……沉默。

后来有天很晚了她打电话过来，电话里她少见地聊了很多关于理想和未来的事情，随后她突然问我“Do you remember love？”我惯性地回答我还是喜欢“Always”……电话，被她挂断。从那以后我就再没有见到过她，据说她被一个体育大学特招走了。

这之后，也就没有什么故事，毕竟小孩子过家家般的感情算不了数，她和我总要开始各自新的人生。不过当我终于明白世间本就没有什么“always”的事情，也就明白了她当时为什么会问我那个问题。带着难以抑制的伤感，我不禁要问她，也问自己一句：“Do you remember love？”

□文/joni

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表



稍微“以权谋私”一下，说说个人关注的东西，期待已久的“激情职业赛车”终于发售了！由于时间关系仅简单试了几下，第一感觉还不错，个人觉得比微软制作的“FORZA”（试玩版）要好，得空儿闲下来，一定得好好琢磨琢磨。下面转入正题，四月份以后日本方面都有哪些游戏将要发售呢？除参照发售表之外，大家还可以关注本期杂志里的“春夏游戏精品直击”！ □责编/布塔

PLAYSTATION 2

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
3月31日	BALDR FORCE	バルドフォースEXE	ACT	ALCHEMIST
	战斗国家 改 NEW OPERATIONS	战斗国家 改 NEW OPERATIONS	SLG	角川书店
	决战学园祭	メイプルカラーズ～决战は学园祭！～	AVG	角川书店
	秋之回忆 在雨后Vol.3 毕业	Memories Off After Rain Vol.3 卒业	AVG	KID
	星界的战旗	星界の战旗	SLG	CYBERFRONT
	PRINCESS MAKER4	プリンセスメーカー4	SLG	GENEX
	在晴空下	この晴れた空の下で	AVG	STARFISH
	巫术 召唤士	ウィザードリィ サマナー	RPG	TAITO
	★铁拳5	铁拳5	FTG	NAMCO
	DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS (HUDSON THE BEST)	ドリームミックスTVワールドファイターズ (HUDSON THE BEST)	FTG	HUDSON
	阴阳大战记 白虎演舞	阴阳大战记 白虎演舞	ACT	BANDAI
	阴阳大战记 白虎演舞 (EYETOY同捆)	阴阳大战记 白虎演舞 (EYETOY同捆)	ACT	BANDAI
3月预定	邪神超龙转生	邪神超龙转生	SLG	KIDSSTATION
	使命召唤	コール オブ デューティ	FPS	光荣
	ZILL O'LL infinite	ジルオール インフィニット	RPG	光荣
	GANTZ	GANTZ	AVG	KONAMI
	大战略VII	大战略VII	SLG	SYSTEMSOFT ALPHA
	鲨鱼故事	シャーク テイル	ACT	TAITO
4月1日	在遥远的时空中～八叶抄～	遥かなる时空の中で～八叶抄～	RPG	光荣
	在遥远的时空中History	遥かなる时空の中でヒストリー	RPG	光荣
4月7日	后院摔跤2	バックヤードレスリング2	FTG	EIDOS
	职业棒球SPIRITS2	プロ野球スピリッツ2	SPG	KONAMI
	SuperLite2000 ACTION 吉野家	SuperLite2000 アクション 吉野家	SLG	SUCCESS
	宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏	宇宙战舰ヤマト 二重银河の崩坏	AVG	BANDAI
	机动战士高达 一年战争	机动战士ガンダム 一年战争	ACT	BANDAI
	★圣斗士星矢 圣域十二宫篇	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	FTG	BANDAI
	分裂细胞：明日潘多拉	スプリンターセル パンドラトゥモロー	ACT	UBISOFT
4月14日	SIMPLE2000 Vol.76 英语之旅	SIMPLE2000 Vol.76 THE话そう英语の旅	SLG	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.78 韩语之旅	SIMPLE2000 Vol.78 THE话そう韩国语の旅	SLG	D3PUBLISHER
	天外魔境II NAMIDA	天外魔境II NAMIDA	RPG	HUDSON
	最强 东大将棋SPECIAL II	最强 东大将棋スペシャルII	TAB	MYCOM
	麻雀最强 段位BATTLE (MYCOM BEST)	麻雀最强 段位バトル (MYCOM BEST)	TAB	MYCOM
4月21日	★DEMENTO	DEMENTO	AVG	CAPCOM
	浪漫沙加—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE・ENIX
	Fragrance Tale	フレグランステイル～	RPG	TAKUYO
	BASEBALL LIVE	ベースボールライブ2005	SPG	NAMCO
	时空冒险记Zentrix	时空冒险记ゼントリックス	ACT	BANDAI
	CONSTANTINE	コンスタンティン	ACT	VMJ
4月28日	Chronicle	スペクトラルフォース クロニクル	S・RPG	IDEAFACTORY
	Dear My Friend～Love like powdery snow～	Dear My Friend～Love like powdery snow～	AVG	YETI
	辐射 钢铁兄弟会	フォールアウト ブラザーフッド オブ スティール	A・RPG	INTERPLAY
	合金弹头5	メタルスラッグ5	STG	SNKPLAYMORE
	雇佣兵	マーセナリーズ	ACT	EA
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	AVG	KID
	永远的阿瑟利亚	永远のアセリア～この大地の果てで～	RPG	XUSE
	NORTH WIND～永远の约束～	NORTH WIND～永远の约束～	SLG	DATAM
	冒险王	冒险王ビィト ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	Lovely idol	らぶドル～Lovely Idol～	SLG	PRINCESSSOFT
4月预定	我们，一如如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	东京巴士2	东京バス案内2	SLG	SUCCESS
	WRC4	WRC4	RAC	SPIKE
	HELLO KITTY大作战！	ハローキティのピコピコ大作战！	ETC	HAMSTAR
[illegible]	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
[illegible]	for Symphony～with all one's heart～	フォーシンフォニー～ウィズオールワンズハート～	AVG	TAKUYO
5月26日	破灭的玛尔斯	破灭のマルス	SLG	IDEAFACTORY
	RED DEAD REVOLVER	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
	RACING BATTLE C1 GRAND PRIX	レーシングバトルC1 GRAND PRIX	RAC	元气
	METAL SAGA 沙尘之锁	METAL SAGA 沙尘之锁	RPG	SUCCESS
	半熟英雄4—7人的半熟英雄	半熟英雄4—7人の半熟英雄	RPG	SQUARE・ENIX
	饿狼 MARK OF WOLVES	饿狼 MARK OF WOLVES	FTG	SNKPLAYMORE
	十二国记 赫赫王道 红绿的羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 赫赫たる王道 红绿の羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	十二国记 红莲的标 黄尘之路 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 红莲の标 黄尘の路 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	★贝尔威克传说	ティアリングサーガ	S・RPG	ENTERBRAIN
	NEO魂斗罗	ネオコントラ (KONAMI殿堂SELECTION)	ACT	KONAMI
	DOG'S LIFE	ドッグズライフ	AVG	SUCCESS
	伊苏IV	イースIV	RPG	TAITO
	雪语	雪语り	AVG	TAKUYO
	★NAMCO×CAPCOM	ナムコ×カプコン	SLG	NAMCO
5月预定	少女义经传2	少女义经传2	RPG	WELLMADE
	SIMPLE2000 Vol.25 超爆走！赛车KING	SIMPLE2000 Vol.25 超爆走！赛车キング	RAC	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SLG	D3PUBLISHER
	舞—HiME— 运命の系统树	舞—HiME— 运命の系统树	AVG	MMV
[illegible]	★龙骑士2 封印之红、背德之黑	ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黑	A・RPG	SQUARE・ENIX
[illegible]	CONFLICT・DELTA II 海湾战争1991	コンフリクト・デルタII 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
	★影牢II 黑暗幻影	影牢II Dark illusion	AVG	TECMO
其他	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	源氏	GENJI	A・AVG	SCEI
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム（暂定）	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク ザ ニュー ナイトメアー	AVG	CAPCOM
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队—世界超级警察—	高速机动队—World Super Police—	RCG	JALECO
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKY SOFT
	绝体绝命都市2—冰封的记忆—	绝体绝命都市2—冻てついた记忆たち—	AVG	IREM
	魔法门 毁灭之日	マイト アンド マジック デイ・オブ・ザ・デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER 音乐世代	ループシーケンサー ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	旺达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI
	忍道 戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	TECMO SPORTS 爆裂王	TECMO SPORTS 爆裂キング	ACT	TECMO
	AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	AVG	SQUARE・ENIX
	Quartett！	カルテット	AVG	PrincessSoft
	世嘉拉力2005	セガラリー2005	RAC	SEGA
	幽★游★白书FOREVER	幽★游★白书FOREVER	ACT	BANPRESTO
	ARMORED CORE Σ PROJECT	ARMORED CORE Σ PROJECT	ACT	FROMSOFTWARE
	风之克罗诺亚 在线版	风のクロノア オンライン	ACT	NAMCO
	水晶地带	クリスタルゾーン	AVG	CULTUREBRAIN
	煌魔	KOUMA	ACT	SEGA
	科林麦克雷拉力3	コリン マクレー ラリー3	RAC	EA
	THE SPLIZER	THE SPLIZER	ACT	ARUZE
	JR九州新干线	JR九州新干线	SLG	TAITO
	NINJA PROJECT	NINJA PROJECT	ACT	SPIKE
	前线任务5	フロントミッション5	SLG	SQUARE・ENIX
	合金装备 索利德4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
	RUNE CHASER	ルーンチェイサー	ACT	NAMCO
	无尽的任务ONLINE	エバークエストオンライン	RPG	SCEI
	樱大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
	传说ONLINE	テイルズ オンライン	MMORPG	NAMCO
	恐龙危机4	ディノクライシス4	AVG	CAPCOM
	BREAKER	ブレイカー	ACT	TECMO
	★王国之心2	キングダムハーツ2	A・RPG	SQUARE・ENIX

XBOX

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
4月7日	Xbox Live STANDARKIT Halo2同梱版	Xbox Live スタータキット Halo2同梱版	FPS	MICROSOFT
4月28日	CONSTANTINE	コンスタンティン	ACT	VMU
4月发售	★翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
[illegible]	★FORZA MOTORSPORTS	フォルツァ モータースポーツ	RAC	MICROSOFT
[illegible]	血洒左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
其他	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
其他	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
其他	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
其他	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
其他	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
其他	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
其他	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	バンテージソフトウェア
其他	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
其他	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
其他	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
其他	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
其他	Conker: Live and Reloaded	Conker : Live and Reloaded	ACT	MICROSOFT

NGC

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
[illegible]	DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS (HUDSON THE BEST)	ドリームミックスTVワールドファイターズ (HUDSON THE BEST)	FTG	HUDSON
[illegible]	★火焰纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	S·RPG	任天堂
[illegible]	★家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
[illegible]	★银河战士2 回声	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	ACT	任天堂
[illegible]	NBA街头篮球V3	NBAストリートV3	SPG	EA
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
其他	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
其他	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
其他	Starcraft: GHOST	星际争霸：幽灵	ACT	CAPCOM
其他	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
其他	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
其他	★塞尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
其他	大玉	大玉	ACT	任天堂
其他	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
其他	马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂

GBA

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
[illegible]	鲨鱼故事	シャーク・テイル	ACT	TAITO
[illegible]	名侦探柯南 黎明的纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	AVG	BANPRESTO
[illegible]	★洛克人 ZERO4	ロックマン ゼロ4	ACT	CAPCOM
[illegible]	杰作选！大盗五右卫门！1·2	杰作選！がんばれゴエモン！1·2	ACT	KONAMI
4月28日	ONE PIECE DRAGON DREAM	ONE PIECE ドラゴンドリーム	ACT	BANDAI
4月28日	THE TOWER SP	ザ タワーSP	SLG	任天堂
4月28日	茶犬的梦冒险	お茶犬の夢冒険	AVG	MTO
4月28日	游戏王DUEL MONSTERS BEGINNER'S PACK2005	游戏王デュエル モンスターズ ビギナーズパック2005	ETC	KONAMI
4月发售	昆虫MONSTER2	昆虫モンスター2	SLG	CULTUREBRAIN
4月发售	RIRAKKUMA每日	リラックマな まいにち	ACT	Imagineer
[illegible]	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
[illegible]	幻想少年	ファンタジックチルドレン	ACT	BANDAI
[illegible]	NONONOPUZZLE	ののの パズルちゃいリアン	PUZ	任天堂
[illegible]	桃太郎电铁G	桃太郎電鉄G	TAB	HUDSON
[illegible]	魔法先生NEGIMA!	魔法先生ネギま！	AVG	MMV
其他	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
其他	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
其他	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
其他	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
其他	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
其他	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
其他	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
其他	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
其他	少年侦探团 红眼の魔人	少年探偵団 紅眼の魔人	AVG	SUCCESS
其他	新我们的太阳 逆袭的SABATA	新ボクらの太陽 逆襲のサバタ	ACT	KONAMI
其他	甲虫王者GREATEST CHAMPION之道	甲虫王者グレイテストチャンピオンへの道	SLG	SEGA
其他	死神	BLEACH	ACT	SEGA
其他	金色的卡修贝尔 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	ACT	BANPRESTO
其他	EREMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
其他	飞龙之拳Ⅰ·ⅡPLUS	飛龍の拳Ⅰ·ⅡPLUS 激斗の3人組	ACT	CULTUREBRAIN

PSP

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
[illegible]	★三国志V	三国志V	SLG	光荣
[illegible]	WIPEOUT PURE	ワイプアウト ピュア	RAC	SCEI
[illegible]	★首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
[illegible]	海岸线	海岸線	ETC	NOWPRO
[illegible]	INTELLEGENT LICENSE	インテリジェント ライセンス	PUZ	NOWPRO
[illegible]	宇宙侵略者POCKET	スペースインベーダーポケット	STG	TAITO
05年春预定	在遥远的时空中 彩绘手箱	遙かなる時空の中で 彩絵手箱	RPG	光荣
05年春预定	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
05年春预定	机动战士高达 for PSP	机动战士ガンダム for PSP	SLG	BANDAI
05年春预定	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
其他	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
其他	烟雾之村	烟雾の村	AVG	NOWPRO
其他	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
其他	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
其他	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	FS-SOFTWARE
其他	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
其他	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
其他	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
其他	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
其他	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
其他	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
其他	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
其他	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
其他	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
其他	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
其他	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
其他	实战柏青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
其他	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
其他	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
其他	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
其他	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
其他	天地之门	天地の門	A·RPG	SCEI
其他	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
其他	随地乐胜 柏青哥激台	どこでも乐胜！パチスロ激台	SLG	TECMO
其他	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
其他	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
其他	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
其他	川钓系列	川の主釣りシリーズ	SLG	MMV
其他	牧场物语	牧場物語	SLG	MMV
其他	AN AVARLOCUS EMPUSA!	ほしがりエンプーサ	AVG	TAKUYO
其他	ぷらすぷらむ2 again	ぷらすぷらむ2 again	ETC	TAKUYO
其他	CRISIS CORE —FAINAL FANTASY Ⅶ	CRISIS CORE —FAINAL FANTASY Ⅶ	A·RPG	SQUARE·ENIX

NDS

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
4月21日	★任天狗	NINTENDOGS	SLG	任天堂
4月发售	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	TAB	MTO
4月发售	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
05年春预定	超执刀	超执刀	SLG	ATLUS
05年春预定	DEEP LABYRINTH	ディープラビリンス	RPG	INTERACTIVE BRAINS
05年春预定	TOYHEADS WORLD	トイヘッズ ワールド	ACT	INTERACTIVE BRAINS
05年春预定	火影忍者—最强忍者大集结3	NARUTO—ナルト—最强忍者大結集3	ACT	TOMY
05年春预定	SD高达G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	SLG	BANDAI
其他	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
其他	LIVING HIGH!KILLING LOW!	LIVING HIGH!KILLING LOW!	AVG	元气
其他	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
其他	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
其他	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
其他	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
其他	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
其他	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ	AVG	MEGACYBER
其他	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
其他	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
其他	气球旅行	バルーントリップ	ACT	任天堂
其他	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
其他	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
其他	真·女神转生DS	真·女神转生DS	RPG	ATLUS
其他	小狗DS	お茶犬DS	SLG	MTO
其他	GT—D RACING	GT—D RACING	RAC	MTO
其他	大众麻将 健康麻将	みんなの麻雀 健康麻雀	TAB	MTO
其他	战斗员山田一	战斗员山田はじめ	ACT	KIDS STATION
其他	街道RACING BATTLE	街道RACING BATTLE	RAC	元气